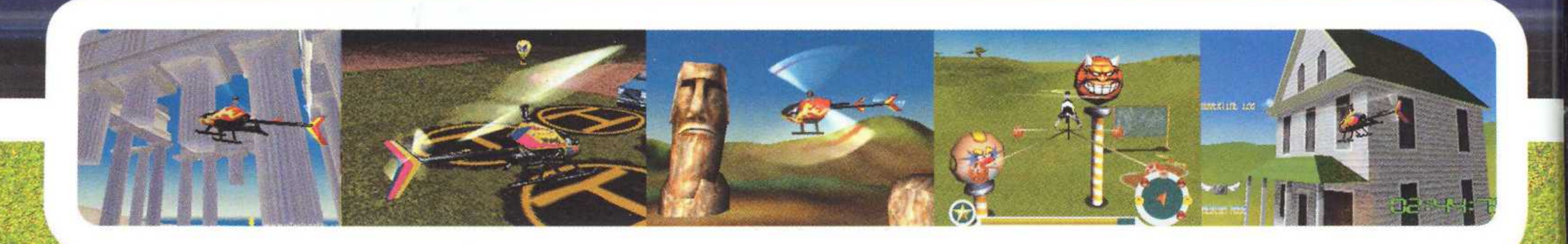


10/99
7. Jahrgang / Ausgabe 72
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION • NINT
SCHÄFERSTÜNDCHEN
Sheep
Der neue Knobelspaß:
Besser als Lemmings?
Dreamcast in Deutschland
Die PAL-Konsole im Detail
TESTS OHNE TABUS
91% Shadow Man
83% Killer Loop
87% Wipeout 3
Pokémon
Knuddel-Kult: Nintendo-Monster erobern die Welt
SCHARFE KURVEN
Tomb Raider 4
Formel 1'99
4 398044 105901
10

Unzerstörbar!

R/C STUNT COPTER



Übernimm die Kontrolle über einen ferngesteuerten Hubschrauber. Dank analoger Steuerung kannst Du das Modell absolut präzise durch die Lüfte lenken. Aufgaben wie Flüge durch verzwickte Szenarien oder das Ausführen von komplexen Flugfiguren erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit. R/C Stunt Copter ist das virtuelle Spielzeug für die Playstation und macht riesigen Spaß.

R/C STUNT COPTER
PlayStation

R/C STUNT COPTER-TOUR

Komm zur R/C Stunt Copter-Tour und gewinne einen echten ferngesteuerten Helikopter von Graupner (Modell: Ergo 50) mit allem Zubehör im Werte von DM 4500.-

24. + 25. SEPTEMBER: **Hamburg** Kaufhof *Mönckebergstraße 3* • **Dortmund** Karstadt *Westenhellweg 30-36* • **Bremen** Kaufhof Galeria *Papenstraße 5* • **Frankfurt/Main** Saturn *Berger Straße 125-129* • **Berlin** Pro Markt *Kurfürsten Damm 206* • **Nürnberg** Saturn *Vordere Ledergasse 30* • **München** Karstadt *Neuhauser Straße 18* **01. + 02. OKTOBER:** **Hamburg** Brinkmann *Spitaler Straße 10* • **Neuss** Saturn *Bresslauer Straße 2* • **Essen** Media Markt *Gladenbeker Str. 413* • **Frankfurt/Main** Kaufhof *Zeil 116-126* • **Berlin** Saturn *Alexanderplatz 8* • **Bad Dürrheim** Media Markt *Schwenningerstr. 38* • **Ludwigshafen** Media Markt *Hedwig-Laudien-Ring* **08. + 09. OKTOBER:** **Hamburg** Media Markt *Friedrich-Ebert-Damm 110-112* • **Köln** Saturn *Hohe Straße 41-53* • **Leipzig** Zur 48 *Wachsmuthstraße 10* • **Aschaffenburg** Media Markt *Mainaschaffer Straße 115* • **Berlin-Hohenschönhausen** Media Markt *Prerower Platz 1* • **Stuttgart** Media Markt *Heilbronnerstraße 393-397*

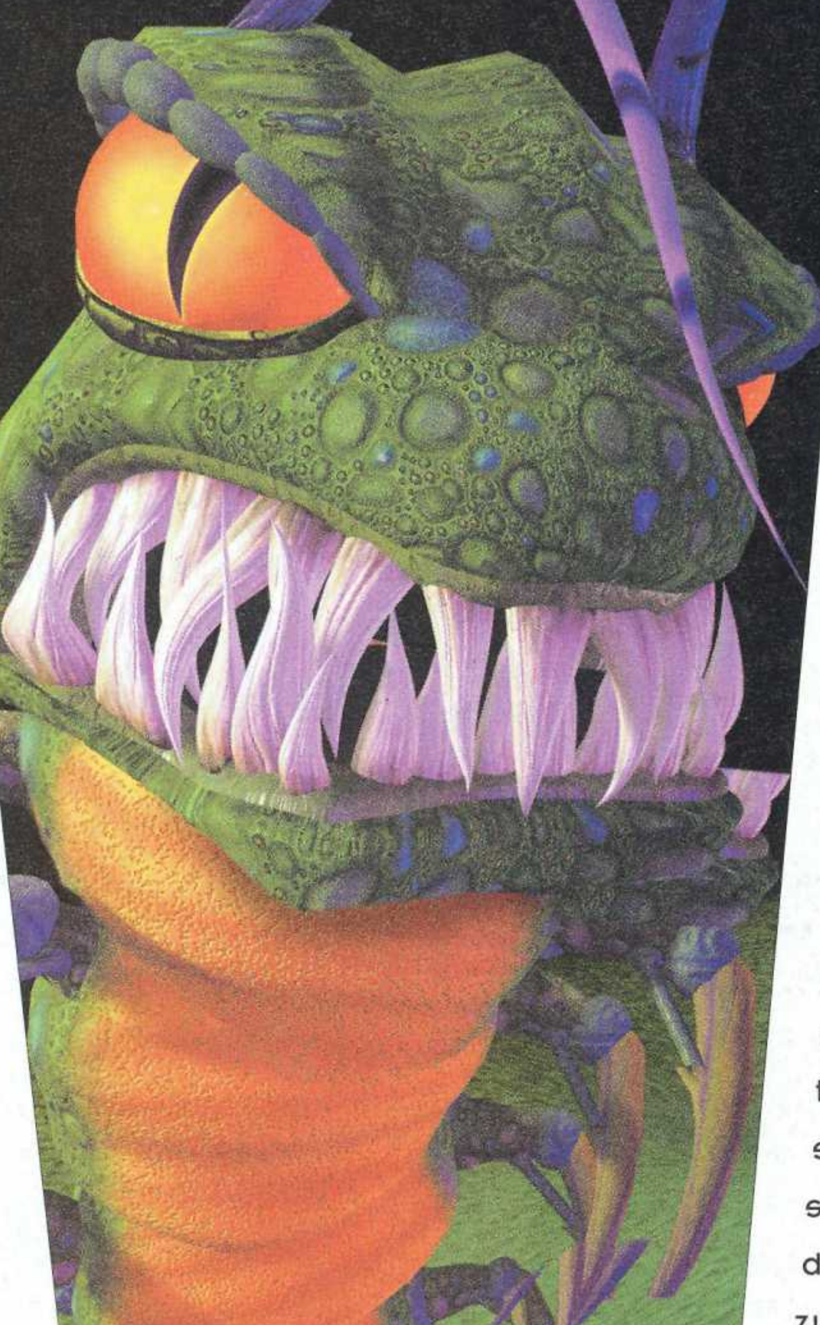


Der PX 2500-Analog-Controller zum gleiten, fliegen und schweben









SEQUEL OR EQUAL?

Einmal Hit, immer Hit? Zumindest vertraut die Spieleindustrie fest darauf, daß Fortsetzungen, Remakes und Serien-Ableger grundsätzlich ankommen. Beäugt man die Ankündigungslisten bis Weihnachten, könnte man fast nostalgisch werden. Da schaufelt Hasbro den Videospielurahn "Pong" aus seinem Grab, Activision läßt die "Space Invaders" zum zwanzigjährigen Jubiläum erneut in Reih und Glied antreten, von den Nachfolgern aktueller Trademarks ganz abgesehen. Lara Croft, Formel 1, FIFA Soccer – in Euren Leserbriefen beschäftigt Ihr Euch immer intensiver mit "ungeliebten" Fortsetzungen. Fakt ist, daß es für die Anbieter immer schwieriger (und teurer) wird, ein unbekanntes Spiel dem Handel und dem Verbraucher als Hit-Kandidaten zu "verkaufen". Die Filmindustrie hat's da ein wenig leichter: Auch hier sind Nachfolger mächtig beliebt, aber selbst bei einem "namenlosen" Film kann man mit der Nennung von Hauptdarstellern oder Regisseur kurz und prägnant Aufmerksamkeit erregen. Bei einem Videospiel geht dies nur in den seltensten Fällen. Daß immer mehr Fortsetzungen erscheinen, liegt also nicht zuletzt an uns, den Spielern – kaufen wir fleißig jeden Nachfolger und sind nicht bereit, uns auf neue Spielerfahrungen einzulassen, wird dieser Trend zunehmen.



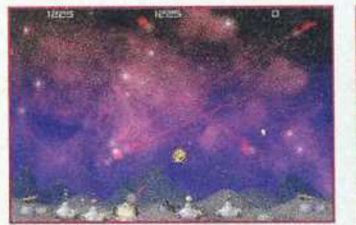
Centipede (Hasbro, 1999)

Allerdings sollten wir differenzieren. So hat Electronic Arts den Bogen mit Fußballvarianten überspannt: Ein echtes "FIFA", eine WM/EM-Edition und jetzt noch ein "Bundesliga Stars" pro Jahr ist einfach zu viel. Dagegen kann man über ein "Space Invaders"-Update mit neuen Ideen, ein "Formel 1" mit aktuellen Daten und komplett überarbeiteter Optik oder ein "Tomb Raider 4" mit frischen Lara-Outfits wenig meckern. Hauptsache, es gibt sinnvolle Verbesserungen. Und, nicht zu vergessen, wir Spieler unterscheiden zwischen guten und weniger guten Updates – wer blindlings nur wegen dem Namen zugreift, fördert mittelfristig nicht unbedingt die Produktqualität.











Aufgewärmte Spielkonzepte oder Aufbruch ins nächste Spiele-Millenium: Im zweiten Halbjahr '99 werden soviele Fortsetzungen und Updates zu bekannten Spieletiteln veröffentlicht wie nie zuvor. Von Klassikern wie Q*Bert und Missile Command (untere Bildreihe) bis zu Lifestyle-Erscheinungen wie Lara Croft und Formel 1 (oben).



22 Vergeßt James Bond, werft Austin Powers in die Tonne – jetzt kommt "Action Man"!

18 Nintendos kleine Monster eroberten Japan und die USA im Sturm. Nun wird Deutschland in Angriff genommen. Lest, was Ihr über die knuddligen Pokémon wissen müßt!

32 Abenteuer für alle: "Wild Arms 2", "Chrono Cross" und "Legend Of Mana" locken Playstation-Rollenspieler.

MAN!AC

NEWS

FEATURE

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS



66 Bundesliga Stars 2000



80 Kingsley's Adventure



72 Killer Loop







67 Kurushi Final



77 The New Tetris

63 Point Blank 2





64 R/C Stunt Copter



62 Racing Simulation 2



68 Speed Freaks



78 Tarzan



60 Tony Hawk's Skateboarding



56 Shadow Man



74 Wipeout 3



70 The X-Files



IMPORT-TESTS



54 Air Force Delta



52 Soul Calibur



Von Hirten und Schafen

Sowohl die Charaktere als auch die wolligen Vierbeiner besitzen unterschiedliche Eigenschaften, wie Autorität, Stimmgewalt, Geschwindigkeit oder Herdenverhalten. Je nachdem, wie Ihr Hirten, Schafrassen und Level kombiniert, erlebt Ihr ein individuelles Abenteuer mit vielen Überraschungen. MAN!AC scheute weder Kosten noch Mühen und präsentiert Euch in Zusammenarbeit mit dem bekannten Naturforscher Prof. Dr. Sheer M. Up ein Verhaltensprofil der Zwei- und Vierbeiner.

Die Hirten

ADAM HALF PINT: Durch sein forsches und autoritäres Auftreten hält er die Herde gut im Zaum, mit seiner lauten Stimme kann er lahme Schafe schnell auf Trab bringen. Wenn er sich allerdings zu sehr den Tieren nähert, nehmen sie Reißaus und traben langsam davon.

BO PEEP: Das Mädel strahlt im Gegensatz zu Adam mehr Ruhe aus; und die Herde läßt Bo näher rankommen, da sie ihr mehr vertrauen. Mit ihrer zarten Stimme kann sie die Tiere nicht beeindrucken, so daß die Schafe schon mal unkontrolliert herumspringen.

MOTLEY: Der Mischlings-Hund ist ein ruhiger Typ, der sich der Herde bis auf kurze Distanz nähern darf - dadurch hat er eine gute Kontrolle über die Schafe. Wenn's drauf ankommt, legt Motley einen heftigen Spurt hin, der selbst Geparden imponiert.

SHEP: Das tierische Gegenstück zu Adam – Mit lautem Gebell und aggressivem Auftreten hat er die Schafe gut unter Kontrolle. Da sich die Tiere vor dem Hund fürchten, kann Shep die Herde leicht teilen und in verschiedene Richtungen dirigieren.

Die Schafe

PASTORAL: "Anfänger"- oder "Basis"- Schafe. Ihr Verhalten ist in allen Bereichen durchschnittlich. Sie reagieren auf Störungen recht unempfindlich, lassen sich allerdings nicht besonders schnell durch die Level führen.

FACTORAL: Sie benehmen sich ähnlich wie die Pastorals, bleiben aber näher beieinander und drehen sich manchmal unerwartet in eine andere Richtung. Schafe für Fortgeschrittene.

LONG WOOL: Die Headbanger unter den Schafen – sie werden von lauter Musik unwiderstehlich angezogen und verhalten sich dann unvorhersehbar. Insgesamt sind die Tiere langsam, und die Herde zieht sich weiter auseinander.

NEO GENETIC: Der Formel-1-Typ unter den Schafen – sehr schnell und nicht gerade wendig. Die Tiere bewegen sich in einer lockeren Gruppe durch die Level und sind deshalb schwer kontrollierbar. Für Hirten mit langjähriger Weideerfahrung.



Die Entwickler ließen ihrer Kreativität freien Lauf und designten solch originelle Schauplätze wie Eisfabrik (links oben) oder U-Bahn-Station



Schäfer

WORK in PROGRESS

Ihr steht auf skurrile Spiele à la "Worms" oder "Lemmings"? Dann merkt Euch ein abgefahrenes "Flock'em-Up" von Empire vor, das ab Herbst für Künstliche Dummheit auf der Playstation sorgen wird.

Der englische Entwickler Mind's Eye dürfte den meisten Konsolen-Besitzern unbekannt sein. Ihre bisherigen Titel "Combat Chess", "Monopoly World Cup France 98" und "Stratego" erschienen nur für den PC, die Videospieler blieben außen vor. Mit ihrem neuesten Werk "Sheep" starten die Briten den Angriff auf die Playstation-Gemeinde – eine große Portion Englischer Humor inklusive.

Akte-X-Fans wissen es schon lange: Außerirdische sind unter uns. Sie ähneln aber weder den kleinen, großäugigen Roswell-Aliens, noch den Killer-Bestien aus H.R. Gigers Alpträumen. Sie sind viel unscheinbarer, es sind... Schafe! Vor vielen Jahrhunderten wurden einige dieser wolligen Vierbeiner auf unseren Planeten gesandt, um unsere Spezies zu erforschen. Doch im Laufe der Zeit vergaßen sie ihre eigentliche Mission – bei dem saftigen Gras in den duftenden Blumenwiesen auch verständlich – und erstatteten ihrem Hauptquartier keine Meldungen mehr. Beunruhigt über diese Pflichtvernachlässigung, ließ das besorgte Mutterschaf zwei Kids samt ihrer zwei Hunde entführen. Mittels Implantat wurden die vier Opfer darauf getrimmt, alle abtrünnigen Schafe zu lokalisieren und zu einem vereinbarten Treffpunkt zu führen. An dieser Stelle greift Ihr in die abgedrehte Handlung ein: Als Mädel Bo-Peep, Adam Half Pint, Hund Shep oder Motley seid Ihr für das weitere Schicksal von vier Schafarten (siehe Kasten) verantwortlich. Ihr wählt einen "Hirten" sowie eine Rasse, die Ihr durch sieben von 16 Levels führt, z.B. Titanic, Outer Space und Mount Mouflon. Um einen Abschnitt erfolgreich abzuschließen, reicht es, wenn fünf Tiere der 30köpfigen Herde das Ziel erreichen. Seid Ihr mit einer Schafart durch, ist die



Achtung! Überall lauern Gefahren auf die Schafe. Ob stark befahrene Straßen (links) oder werkelnde Mähdrescher (oben) – der Tod hat viele Gesichter.



Sogar die Titanic war vor den Mind's-Eye-Mitarbeitern nicht sicher (großes Bild und oben rechts): Werden die Schafrettungsboote für alle reichen?

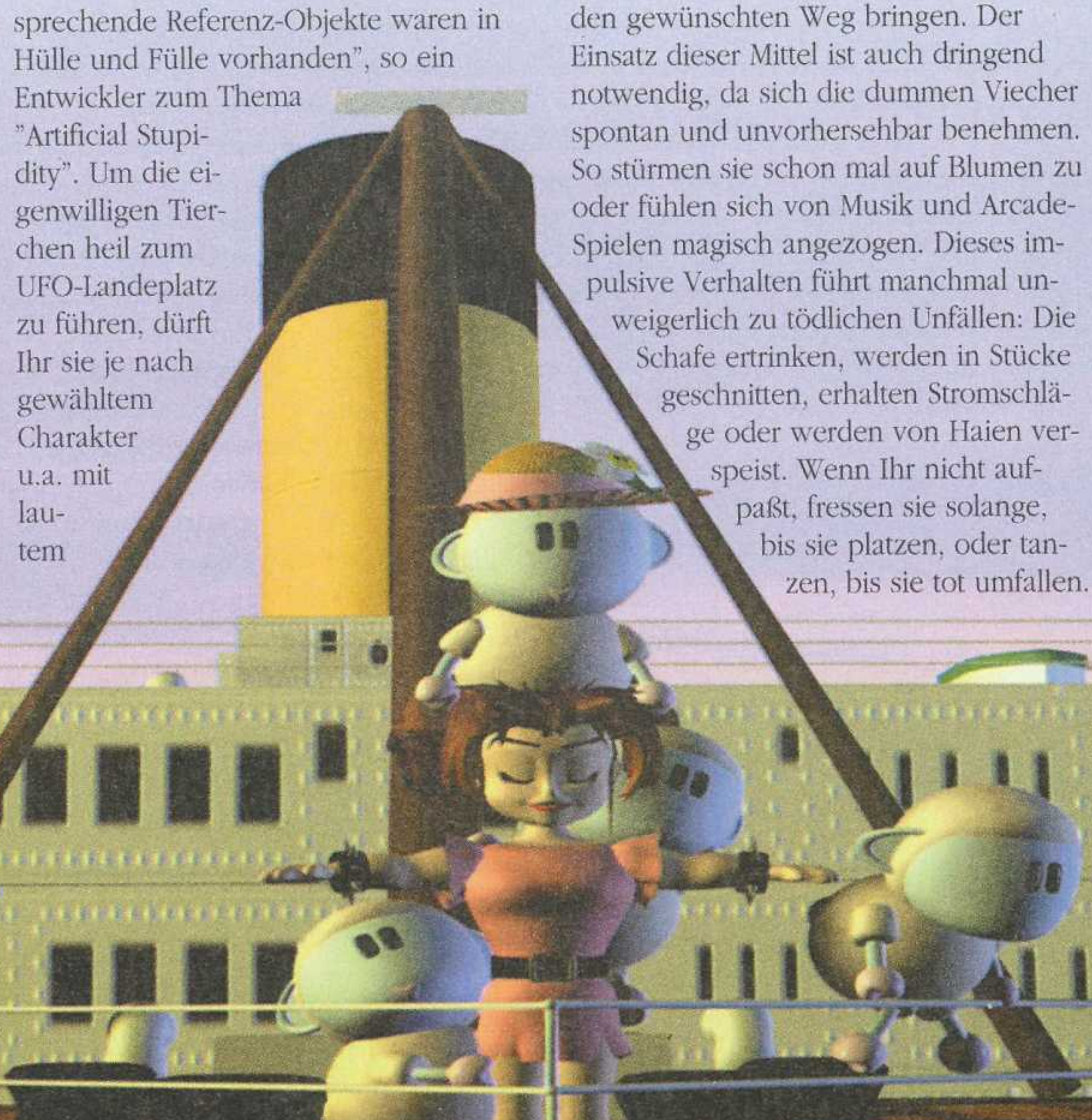


Jetzt wissen wir endlich, wie das Space-Shuttle wirklich startet: Abschuß via Armbrust!

stündchen

nächste an der Reihe. Nur wenn Ihr von jeder Rasse mindestens ein Tier durch alle Level schleust, erlangt Ihr Zutritt zum letzten Abschnitt, in dem Euch das Raumschiff abholt.

Was simpel klingt, stellt sich in der Praxis als harte Nuß heraus, da die Vierbeiner mit Künstlicher Dummheit gesegnet sind. "Wir verbrachten Monate damit, die Verhaltensweisen von Schafen sowie trotteligen Dorfbewohnern zu studieren und so den Programmcode zu vervollkommnen. Der Mind's-Eye-Firmensitz liegt im Herzen einer ländlichen Gegend – entsprechende Referenz-Objekte waren in Hülle und Fülle vorhanden", so ein Entwickler zum Thema "Artificial Stupidity". Um die eigenwilligen Tierchen heil zum UFO-Landeplatz zu führen, dürft Ihr sie je nach gewähltem Charakter u.a. mit lautem



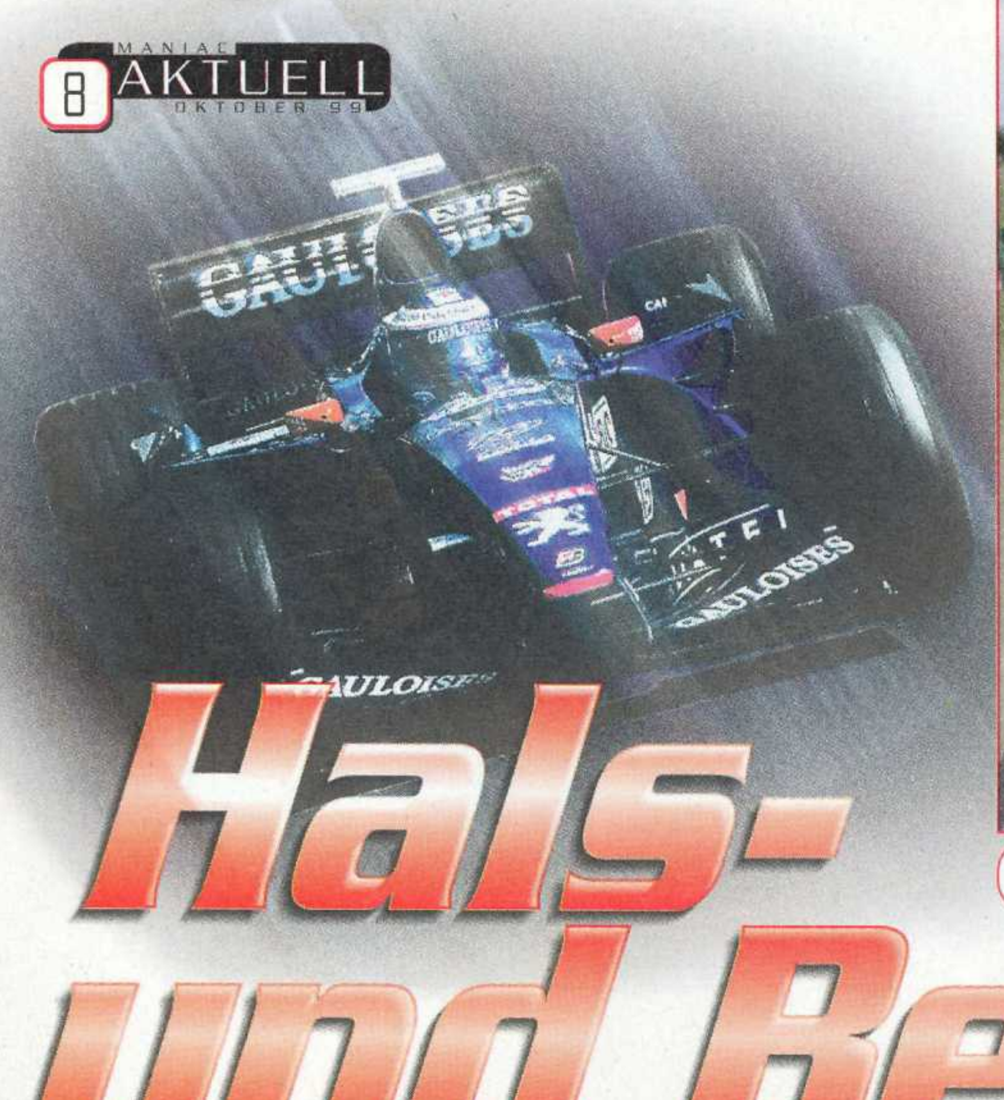
Kneipp-Tret-Kur einmal anders: Radioaktiv verstrahltes Wasser tötet sogar Alien-Schafe.

Gebrüll, körperlicher Gewalt und "Power-Ups" wie kleinen Leckereien auf den gewünschten Weg bringen. Der Einsatz dieser Mittel ist auch dringend notwendig, da sich die dummen Viecher spontan und unvorhersehbar benehmen. So stürmen sie schon mal auf Blumen zu oder fühlen sich von Musik und Arcade-Spielen magisch angezogen. Dieses impulsive Verhalten führt manchmal unweigerlich zu tödlichen Unfällen: Die Schafe ertrinken, werden in Stücke geschnitten, erhalten Stromschläge oder werden von Haien verspeist. Wenn Ihr nicht aufpaßt, fressen sie solange, bis sie platzen, oder tanzen, bis sie tot umfallen.

Nach den ersten Bildern und Infos zu urteilen, scheint "Sheep" alle Qualitäten für einen Klassiker zu besitzen: Originelle Story, putzige Charaktere und – nicht zu vergessen – eine große Portion Künstliche Dummheit. *os*

TITEL	Sheep
HERSTELLER	Empire
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	November

"Lemmings" mit außerirdischen Schafen: Abgedrehte Story, originelle Schauplätze und viel Humor. Kultig!





Spuren auf dem Asphalt: Nach einem satten Bremsmanöver hinterlassen Eure Reifen dicke Gummistreifen – sogar die vier Rillen sind zu erkennen.

Hals- und Beinbruch

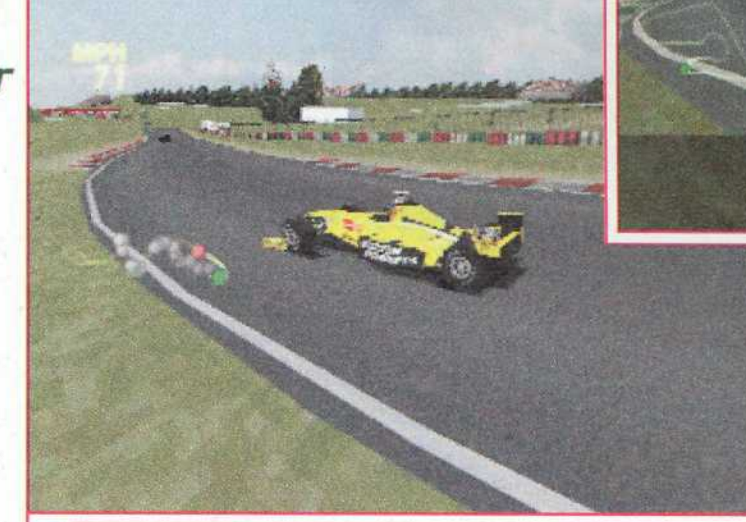
WORK in PROGRESS

Dieses Jahr geht es in der Formel 1 drunter und drüber. Doch nicht nur das Original, auch Psygnosis ist mit seiner aktuellen F1-Simulation für Überraschungen gut.



Für "Formel 1 '99" erwarb Psygnosis zum vierten Mal die offizielle Lizenz der FIA





Karriere-Ende: Damon Hill und seinen gelben Jordan werdet Ihr dieses Jahr zum letzten Mal auf der Playstation sehen und spielen können.

Bernie Ecclestone kann zufrieden sein. Nicht nur, daß sich seine FIA an Tickets und TV-Rechten dumm und dämlich verdient. Auch das Lizenzgeschäft spült Geld in die Kassen der Motorsport-Organisation. Da die Rechte an Namen und Teams des F1-Zirkus nicht exklusiv vergeben werden, besitzen mittlerweile einige Softwaregrößen wie Eidos oder EA die Lizenzen für Schumi und Konsorten. Psygnosis ist jedoch der Hersteller mit der längsten Tradition offizieller Formel-1-Spiele. Zum vierten Mal in Folge erwartet Euch aus dem Sony-Rennstall eine Simulation rund um die Königsklasse. Für das neue Projekt wurde aber nicht mehr das schottische Team "Visual Science" engagiert, sondern die PS-erfahrenen Entwickler "Studio 33" ("Newman Haas Racing"). Das neue Team will vor allem die grafischen Schwächen von "Formel 1 '98" ausmerzen. Litt das Vorgängermodell unter erheblichen Mankos wie Ruckeln und Ploppen, soll nun eine komplette Neuprogrammierung der Grafikroutinen für optischen Hochgenuß sorgen. Neben einem flüssigeren Aufbau und höherer Sichtweite feilen die Programmierer vor allem am Detailreichtum. Etwa 150 Stunden Videoaufzeichnungen, tausende Fotos und offizielle Karten wurden studiert, um die Strecken realistisch nachzubauen Alle 16 Grand-Prixes der 99er-Saison sind im Spiel enthalten, der jungfräuliche Sepang-Kurs in Kuala Lumpur feiert ebenso Konsolenpremiere wie der Rennstall 'BAR Supertec'. Neu ist auch die Nennung von Jacques Villeneuve, der bisher aus Lizenzgründen in Rennspielen nur als 'Driver X' auftrat. Obwohl sich der Vorgänger vor allem durch ein gutes Physikmodell auszeichnete, wird das Fahrverhalten einer Runderneuerung unterzogen. Zu diesem Zweck verpflichtete Psygnosis einen Ex-F1-Ingenieur als technischen Berater. Ewen Honeyman, der bereits bei Ford, Williams und Stewart Schräubchen drehte, stellt sein Wissen für eine realistische Umsetzung der Boliden-Handhabung zur Verfügung. Auch an der Intelligenz der CPU-Fahrer – noch nie die Stärke der "Formel 1"-Reihe – wird gefeilt. Jeder KI-Pilot prüft nun ständig seine Umgebung nach Konkurrenten und agiert bei Über-



Hübsche Details: Die Bremslichter spiegeln sich auf der pitschnassen Straße (oben), Gummi verdampft in feinen weißen Wölkchen (rechts).

AKTUELLE F1-TITEL IM VERGLEICH

LEISTUNGSKONTROLLE

ne uneingeschränkt zu empfehlende F1-Simulation für die Playsta-on gibt es noch nicht. Mit etwas Glück und einer Menge Arbeit önnte Psygnosis' neuerlicher Anlauf die Highspeed-Referenz wer-en. Wie sich "Formel 1 '99" sowohl vom Vorgänger als auch von bis "Racing Simulation 2" unterscheiden wird, seht Ihr in unserem eature-Vergleich.



ORJAHRESMODELL	NEUWAGEN	PROTOTYP
		
Formel 1 '98	Racing Simulation 2	Formel 1 '99
TECHNIK		
ie veraltete Grafik-outine mißfällt durch uckeln und Pop-Ups. Umgebung wie ahrzeuge weisen eine durchschnittliche Detaildichte auf.	Geschwindigkeit wird klar gegenüber Ästhetik favorisiert. Die mittelprächtige Optik kommt flüssig und nur selten poppend auf den Bildschirm.	Eine nagelneue Grafik-Engine soll das Optimale aus der Konsole herausholen. Hohe Geschwindigkeit und Sichtweite werden kombiniert mit einer Fülle an Details.
AUSSTATTUNG		
Das Fehlen von ückspiegel und wech-elhaftem Wetter fällt unschön auf. plitscreen und Link-Modus erlauben bis zu vier menschlichen ahrern die Teilnahme.	Auch bei den französischen Boliden fehlen Spiegel, mit Sonne und Regen gibt's nur zwei Wettervarianten. Vier Freunde dürfen sich via Link-Kabel ausbremsen.	Realistische Wetterkonditionen und -vorhersagen verlangen taktisches Denken. Ein funktionsfähiger Rückspiegel ist serienmäßig eingebaut. Ob es neben dem Splitscreen auch einen Link-Modus geben wird, ist nicht bekannt.
FAHRVERHALTEN		
ie Physik des Wagens erscheint realistisch, uch an Tuningoptionen wurde nicht gespart. Dafür mangelt es den Gegnern ein wenig an Intelligenz.	Realismus und Einstellungsmöglichkeiten erfreuen das Herz des F1-Profis. Die KI-Konkurrenz verdient ihren Namen zurecht.	Die Mitarbeit eines Ex-F1-Ingenieurs verspricht originalnahe Handhabung. KI und Strategie der Fahrer beruhen auf den echten Charakteren.
EXKLUSIVITÄT		
Die kompletten Daten der Saison 98 finden sich in Form von Fahrernamen, Kursen und Fahrzeugoptik wieder.	Die Kurse sind zwar authentisch, die fehlende Lizenz wirkt sich allerdings in unattraktiven Fantasiepiloten und -fahrzeugen aus.	Die Lizenz für die Saison 99 erlaubt die Verwendung aktueller Daten und Charakteristiken. Zudem wird ein Kurs seine Videospielpremiere feiern.

holmanövern wie das Original. So wird sich z.B. ein chancenloser Takagi bei Eurem Überholversuch ganz anders verhalten als Eddie Irvine, mit dem Ihr um die Führung kämpft. Auch Benzinverbrauch und Reifenabnutzung haben die CPU-Piloten im Auge – mit der Folge, daß sie ihre Fahrweise an die persönliche Boxenstrategie anpassen. Aktualität sei Dank werden übrigens die realen Startreihen bis zum Rennen in Silverstone bereits integriert sein. Ob sich allerdings Schumis Beinbruch im Spiel niederschlägt, bleibt abzuwarten. *sf*



Endlich wird es einen Rückspiegel geben. Die Perspektive, die Ihr hier seht, ist eine Replay-Einstellung.



TITEL: Formel 1 '99
HERSTELLER: Sony/Psygnosis
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Oktober

Achtung, Ubi! Frische Lizenz, modernisierte Grafik und verbesserte KI könnten die Grundlage für Psygnosis' Pole sein.

Fast wie Fernsehen: Die neuen Grafikroutinen wirken sich auch auf die Fahrzeugoptik aus.



Ausflug in's Land der Pyramiden: Lara schlägt sich durch phantasievoll gestaltete unterirdische Tempelanlagen.

Die letzte

WORK in PROGRESS

Auch wenn der Titel des nächsten "Tomb Raider"-Spiels die Fans beunruhigt, "The last Revelation" wird wohl nicht der letzte Digi-Auftritt Lara Crofts sein. Aber möglicherweise der beste...

Mittlerweile haben wir uns daran gewöhnt: Kaum kehren wir frisch erholt aus dem Sommerurlaub zurück, schon wird allerorts die Vorweihnachtszeit eingeläutet. Noch bevor das erste Herbstlaub fällt, verdrängt der Glühwein den Sangria, und im Supermarkt schmelzen lila Nikoläuse gemächlich vor sich hin. Genauso unvermeidlich und vorhersehbar beginnt nun wieder der Hype um die berühmteste Cyber-Braut der Welt: Lara Croft, vollbusige Mutter des 3D-Action-Adventures und feuchter Traum einer ganzen Videospieler-Generation, meldet sich zum Weihnachtsgeschäft zurück. Ungeachtet qualitativ hochwertiger Konkurrenz wird auch der vierte Teil von "Tomb Raider" zum Bestseller avancieren, dank dem riesigen Medieninteresse und dem extremen Bekanntheitsgrad seiner Titelheldin. Doch obwohl sich die Entwickler von Core Design auf ihren Lorbeeren ausruhen könnten und nur ein paar neue Level basteln müßten, wird sich beim kommenden Lara-Abenteuer einiges ändern.
Im Gegensatz zu den Vorgängern spielt "The last Revelation" an nur einem Schauplatz. Diesmal zieht es die kurzgeschürzte Archäologin nach Ägypten – ein Land, wie geschaffen für frühgeschichtliche Studien und professionellen Grabraub. Beim Besuch einer Pharaonenstätte befreit Lara versehentlich etwas unvor-

In einem ausgefeilten Level-Editor werden die Räume entworfen, Objekte eingesetzt und Texturen aufgebracht.

DAS AKTUELLE "TOMB RAIDER"-TEAM

Väter der Braut

Selbst ein Profi-Entwickler wie Core Design kann nicht innerhalb eines knappen Jahres ein neues Spiel aus dem Boden stampfen. Die Arbeit an Laras viertem Abenteuer begann deshalb bereits vor Fertigstellung des dritten Teils. Das Team für "The Last Revelation" ist mittlerweile 22 Mann stark, je ein Mitglied aus einem Entwicklungsbereich wollen wir Euch hier vorstellen.

Richard Morton (26) – Level-Designer
AUFGABE: Entwicklung der neuen Schauplätze, Rätsel und Fallen; Einbau der Feinde
MITARBEIT BEI: Chuck Rock 2, Asterix & Power of the Gods (MD), Thunderhawk 2, Tomb Raider 2 & 3 (PS)

Peter Connelly (26) – Musiker
AUFGABE: Verantwortlich für Musik und Soundeffekte
MITARBEIT BEI: Battleships, Risiko, Mass Destruction (PS)

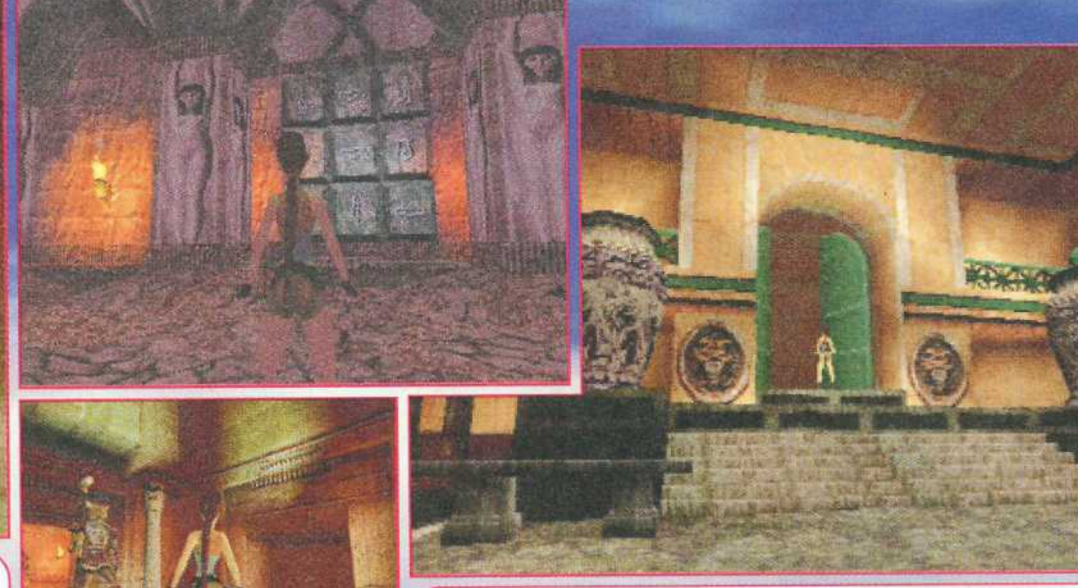
Martin Gibbins (29) – Programmierer
AUFGABE: Programmierung von Effekten, Fallen und Rätseln
MITARBEIT BEI: Blam!, Shellshock, Swagman (PS, Saturn), Tomb Raider 3 (PS)

Jerr O'Carroll (34) – Animator
AUFGABE: Animation von Lara, Gestaltung von Zwischensequenzen und neuen Fahrzeugen
MITARBEIT BEI: Heimdall 1 & 2 (Amiga, Mega-CD), Asterix (MD), Ninja, Tomb Raider 2 & 3 (PS)

Mark Hazleton (26) – Grafiker
AUFGABE: Erstellung der Lara-Croft-Artworks (für Werbung, Verpackung etc.)
MITARBEIT BEI: Ninja, Fighting Force 1 & 2, Tomb Raider 2 & 3 (PS)



Manche der Feinde rekrutieren sich aus der ägyptischen Historie und Mythologie. Die Pharaonenwachen sind mit reichlich Gold verziert.



Im kommenden Lara-Abenteuer werden die Räume wieder kleiner und übersichtlicher gestaltet

Offenbarung

stellbar Böses, das nicht nur sie, sondern gleich die ganze Welt vernichten will... Laut Entwicklerchef Adrian Smith soll durch eine Verkleinerung der Schauplätze und die Beschränkung auf nur ein Szenario das Abenteuer wesentlich übersichtlicher und atmosphärischer werden. "The Last Revelation" orientiert sich an den Grundtugenden des ersten "Tomb Raider": Puzzles und Rätsel rücken wieder in den Vordergrund, Hüpforgien und öde Gewaltmärsche gehören der Vergangenheit an. Die neue Denklastigkeit wird sich nicht nur in detaillierteren Räumen und hoher Objektdichte, sondern auch in Laras Rucksack niederschlagen. Das Kreisinventar hat ausgedient, dank einer neuen komfortablen Gegenstände-Verwaltung dürft Ihr nun auch Fundstücke (z.B. Schrotflinte und Taschenlampe) miteinander kombinieren. Sehr großen Wert legen die Entwickler auch auf einen stimmungsvollen und packenden Verlauf der Geschichte. Dank latentem Datenfluß von CD wird es keine Kaffeepausen vor Ladebildschirmen mehr geben. Und durch den fließenden Übergang zwischen Spielsequenzen, Zwischenszenen und FMVs soll verhindert werden, daß der Spannungsbogen von einer Sekunde auf die andere einbricht. Um mehr Story in das Spiel zu packen und auch "Tomb Raider"-Neulinge zu Lara-Jüngern zu machen, wird die Heldin ein Tagebuch mitführen, in dem sich Verweise auf ihre vergangenen Abenteuer finden. Doch Ihr kommt nicht nur schriftlich in den Genuß von Ms. Crofts Vorleben. Zu Anfang werdet Ihr in die Rolle der 16-jährigen Teenie-Lara schlüpfen und so etwas mehr über die Vergangenheit der Heldin erfahren.

Um Euch ein intensives Spielerlebnis zu verschaffen, wird erfreulicherweise die Grafik überarbeitet. Die oft simplen Räume sind mit komplex geformten Objekten ausgestattet, verstreute Lichtquellen sorgen für starke Kontraste zwischen düsteren Gängen und illuminierten Räumen. Aber auch Lara muß sich einem Ganzkörperlifting unterziehen. Mehr Polygone lassen die Konturen weicher und runder erscheinen, Kanten und Lücken gehören zur Vergangenheit der Pixel-Traumfrau. Neben runderneuerten Animationen erhält Lara neue Bewegungen. So wird sie zum ersten Mal ein Seil benutzen, um sich in schönster Indy-Manier über einen Abgrund zu schwingen. Gemeinerweise gewinnen aber auch die Gegner an Aktionsmöglichkeiten. Alles, was die Heldin kann, soll den zweibeinigen Feinden ebenso möglich sein. Ob die Unholde vernunftbegabt sind und über eine gute KI verfügen, sagen wir Euch, sobald die erste spielbare Version eintrifft. *sf*

MODELL-CHARAKTER

Lara in Fleisch und Blut



Rhona Mitra ließ sich an Laras Formen anpassen

Ein Großteil des Erfolgs der "Tomb Raider"-Reihe beruht auf dem stetigen Medienhype rund um die Heldin Lara Croft. Nicht nur, daß die gut gebaute Render-Archäologin in jeglichen Medien von Zeitschriften bis Fernsehen vertreten ist, auch die immer neuen Lara-Models schaffen eine immense Öffentlichkeit. Die erste Schönheit, die sich ihre Brüste (von ihrem Vater) auf Lara-Maße vergrößern ließ, war das englische TV-Sternchen Rhona Mitra. Ende 1997 fand allerdings ihr Engagement wegen einiger Jugendsünden ein Ende. Core Design feuerte die junge Frau und stoppte damit auch ihre "Lara"-LP samt Single "Getting Naked". Momentan ist sie neben Christopher Lambert im B-Movie "Beowulf" zu bewundern.

Als nächstes fiel Cores Wahl auf das grünäugige Vollzeit-Model Nell McAndrew. Bei einem Casting stach die 23jährige Engländerin 50 Konkurrentinnen aus. Das lag zum einen an ihren Proportionen, zum anderen daran, daß sie "Tomb Raider" wirklich gespielt hatte und so Laras Auftreten perfekt kopieren konnte. Doch der Vertrag mit McAndrew lief aus, und das Model wollte wieder etwas anderes machen als die stumme Lara zu mimen. Einer ihrer neuen Jobs sorgte erst vor kurzem für Aufregung. In der August-Ausgabe des Playboy ließ die hübsche junge Frau die Hüllen fallen. An sich kein Problem, wenn auf dem Titel des Herrenmagazins nicht das "Tomb Raider"-Logo geprangt hätte. In Furcht um Laras guten Ruf ging Eidos/Core gerichtlich gegen den Playboy vor. Die Folge war, daß in England der berühmte Schriftzug auf dem Cover geschwärzt werden mußte.



Ganz ohne Nackt-Cheat: Nell McAndrews Playboy-Auftritt.



Nomen est Omen: Lara W. ist die neue Lara C.

Die aktuelle Croft-Inkarnation hört auf den Namen Lara Weller, ebenfalls ein junges Profi-Model, das über ihre Agentur und ein Casting an den Job kam. Bisher ist Ms. Weller noch ein unbeschriebenes Blatt, was sich spätestens zum Erscheinen des Spiels ändert. Dann wird unsere Lieblings-Heroin sicher wieder allgegenwärtig sein.

Klappergerüst: Die Gräber sind nicht nur von Menschen, sondern auch – wen wundert's – von Skeletten bevölkert.

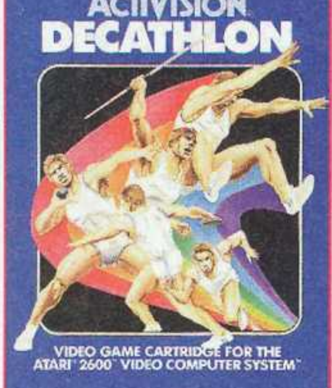


TITEL: TR 4: The last Revelation
HERSTELLER: Core Design
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: November

Lara in Bestform: Rätselgehalt, dichte Atmosphäre und moderne Optik lassen auf einen Herbst-Hit hoffen.

SCHOTTISCHER SPIELETREFF

Activision kommt langsam, aber gewaltig. Im sommerlichen Schottland durfte sich MAN!AC von der breiten Produktpalette des wiedergenesenen Konsolenveteranen ein Bild machen.



"Decathlon" war maßgeblich am Aufstieg Activisions zum Topentwickler beteiligt

Der Name Activision ist untrennbar verknüpft mit den glorreichen Gründertagen der Videospielunterhaltung. Vor exakt 20 Jahren wurde die Firma von vier hochtalentierten Atari-Mitarbeitern ins Leben gerufen, die es leid waren, anonym für ihren Arbeitgeber einen Hit nach dem anderen zu produzieren. David Crane ("Pitfall!"), Alan Miller ("Starmaster"), Bob Whitehead ("Chopper Command") und Larry Kaplan ("Kaboom!") hießen die vier Entwickler, die unter dem jungen Label etliche Klassiker für Ataris VCS schufen. Etwas später kamen auch Umsetzungen für Konsolen wie Coleco- und Intellivision, das Atari 7800 oder den Heimcomputer C64 dazu. Doch mit dem großen Videospielcrash 1984 ging auch der Stern Activisions unter. Nach einem Jahrzehnt in der Versenkung begann die Firma erst 1994, sich auf den 16-Bit-Konsolen von Sega und Nintendo wieder einen Namen zu machen. Dank "Battletech"-Lizenz, der Neuauflage des Klassikers "Pitfall" und dem Denkspiel "Shanghai 2: Dragon's Eye" kehrte der Veteran erfolgreich in's Geschäft zurück. Seit letztem Jahr wächst die Palette ordentlicher bis hochwertiger Titel zu-

Lizenzen für die Zukunft

Für den guten Absatz eines Spiels ist der Name oft die halbe Miete. Ein aktuelles Negativ-Beispiel dafür, daß sich mit einer guten Lizenz auch das dilettantischste Produkt gut verkaufen läßt, ist "Superman". Bis in die US-amerikanischen Top Ten schaffte es Titus' Superhelden-Action-Adventure für's Nintendo 64. Auch Activision hat sich eine Superhelden-Lizenz besorgt, allerdings nicht vom Comic-Imperium D.C., sondern von Konkurrent Marvel. Zwei Titel mit der zeitlich unlimitierten und nicht-exklusiven Lizenz sind momentan in Arbeit: Das Action-Adventure "Spider-Man" und der Prügler "X-Men".

Der interessanteste Namensschacher von Activision ist allerdings die kürzlich erworbene "Star Trek"-Lizenz. Zehn Jahre lang darf das beliebteste SciFi-Universum für Spiele auf allen Plattformen genutzt werden. Neben einigen PC-Projekten werden mit "Red Squad" (Arbeitstitel) auch Trekker auf der Playstation bedient.

Durch die Studios, die exklusiv vertrieben bzw. in Lizenz stehen, werden sich zudem etliche Disney-Charaktere und amerikanische Sportverbände in zukünftigen Activision-Produkten wiederfinden.

Die kommenden Activision-Titel im Überblick

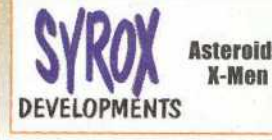
TITEL	SYSTEME	RELEASE	ANMERKUNG
A Bug's Life	N64	1. Quartal 2000	Test in MAN!AC 8/99
Asteroids	GB	September	
Blue Stinger	DC	September	Import-Test in 6/99
Magical Tetris Challenge	N64 GB	Sept/Nov.	
NBA Basketball 2000	PS	Oktober	
NHL Championship 2000	PS	September	
Nightmare Creatures 2	PS N64	November	
Space Invaders	PS GB N64	Winter 99/2000	Bericht auf Seite 28
Spider-Man	PS	Mitte 2000	Bericht in MAN!AC 7/99
Star Trek: Red Squad	PS	Mitte 2000	
Tarzan	GB N64	Oktober	
Tony Hawk's Skateboarding	PS	Oktober	Test auf Seite 60
Toy Story 2	PS N64 DC	1. Quartal 2000	
Vigilante 8: Zweite Herausforderung	PS N64 DC	November	
Wu-Tang: Shaolin Style	PS	November	Bericht in MAN!AC 9/99
X-Men	PS N64	Februar 2000	



EIGENE STUDIOS

- Activision: PC-Entwicklungen
- Expert Software: PC-Entwicklungen
- head games Publishing: PC-Entwicklungen
-  Raven: PC-Entwicklungen

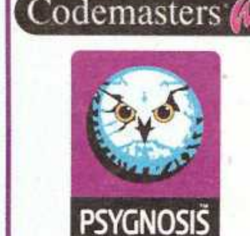
ENTWICKLER IM EXKLUSIVVERTRIEB

-  Fox Sports Interactive: NHL Championship 2000, NBA Basketball 2000
-  id: PC-Entwicklungen
-  Luxoflux: Vigilante 8, Vigilante 8: Zweite Herausforderung
- Neversoft: Apocalypse, Spider-Man, Tony Hawk's Skateboarding
-  PC-Entwicklungen
-  Pandemic: PC-Entwicklungen
-  Presto Studios: PC-Entwicklungen
-  Syrox Developments: Asteroids, X-Men

ENTWICKLER IM MITVERTRIEB

- Climax: Blue Stinger
-  DreamWorks Interactive: T'ai Fu
-  Hammerhead: Ego-Shooter
- Kalisto: Nightmare Creatures, Nightmare Creatures 2
- Paradigm Development: Wu-Tang: Shaolin Style
- Tamsoft Corporation: Guardian's Crusade
- Traveller's Tales: A Bug's Life, Toy Story 2
-  Star Trek: Red Squadron
-  Z-Axis: Space Invaders

Vertrieb in den USA



Publishing in Europa außer deutschsprachiger Raum und Frankreich:



LABEL IN LIZENZ

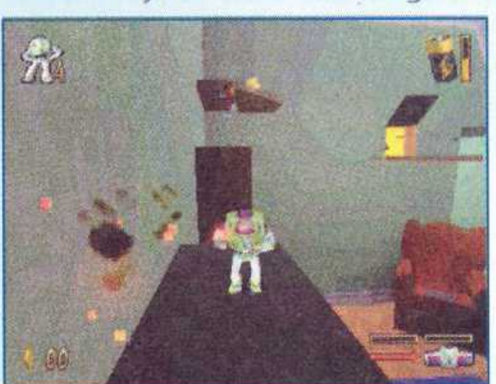
- Disney Interactive
- VIACOM



Toy Story 2

Der computeranimierte Film von Pixar setzte 1995 einen cineastischen Meilenstein. Das zugehörige Jump'n'Run von Disney für SNES und Mega Drive zeichnete sich dagegen durch lieblose Grafik und frustrierendes Spielprinzip aus. Mit "Toy Story 2" sollen die 16-Bit-Scharten nun auf Playstation, Nintendo 64 und Dreamcast ausgewetzt werden. Rechtzeitig zum Kinostart der Fortsetzung "Toy Story 2: Buzz Lightyear to the Rescue" im nächsten Frühjahr werdet Ihr die Chance bekommen, die Filmhandlung detailgetreu auf dem Bildschirm nachzuspielen. Die Geschichte beginnt etwa sechs Monate nach dem Ende des ersten Teils. Da ein durchtriebener Spielzeugsammler den Stoffcowboy, also die vormalige Hauptperson Woody entführt hat, ist es diesmal an Plastik-Astronaut Buzz Lightyear, in die Rolle des Helden zu schlüpfen. Sieben dreidimensionale, dem Film pixelgenau entnommene Welten beherbergen 15 Level, die Ihr in Third-Person-Perspektive erforscht. Natürlich müßt Ihr dabei Unmengen bösartiges Spielzeug aus dem Weg räumen, darunter zehn kleinere und fünf große, fiese End-Level-Bosse. Aber nicht nur die Gegner rekrutieren sich aus dem Kinderzimmer, einige Charaktere wie der Dino Rex oder eine Gruppe Plastiksoldaten helfen Buzz bei seiner Rettungsaktion. Besonders wichtig für den Helden ist der dicke Mr. Potato Head, der ständig Körperteile in der Umgebung verliert. Findet Buzz die verlegten Gliedmaße und bringt sie dem Kartoffelmann zurück, so lehrt ihm dieser aus Dank, wie bestimmte Gegenstände zu verwenden sind. Auf diese Weise kommt Buzz in den Genuß von Raketen, Kletterausrüstung, Schutzschild oder Rollerskates.

Etwa 40 Sequenzen und Bilder aus dem Film werden die englischen Entwickler Traveller's Tales ("A Bug's Life") zum Vorantreiben der Hintergrundgeschichte und als Belohnung für den Spieler integrieren. Nicht zuletzt sollten die originalen Synchronsprecher für authentisches Kinoflair sorgen – das gilt auch für die komplett eingedeutschte Version.





Hüpforgien in Wohnzimmer und Keller: Als Buzz Lightyear müßt Ihr jeden Winkel des Hauses erforschen.



Buzz ballert: Kriegsspielzeug gehört einfach nicht ins Kinderzimmer.

Batteriebetriebener Held: Beachtet die Energieleiste, sonst geht Eurem Plastik-Astronauten der Saft aus.

TITEL	Toy Story 2
ENTWICKLER	Traveller's Tales
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	1. Quartal 2000

Witzige Filmadaption: Spielzeugheld schlägt sich durch die liebevoll und detailliert gestaltete Welt der Menschen.

sehends: "Apocalypse", "T'ai Fu" und "Asteroids" (alle Playstation) zeigten, daß Activision bei der Wahl seiner Entwicklungsstudios auf dem rechten Weg ist.
Auch 1999 geht der Expansionskurs weiter. Mittlerweile arbeiten über ein Dutzend hochrangige Teams unter dem Dach von Activision (siehe Kasten). Und beim Erwerb exquisiter bis exklusiver Lizenzen läßt sich das Softwarehaus ebenfalls nicht lumpen. Kehrseite dieser Politik ist allerdings, daß Activision wie so viele Videospiele-Hersteller immer noch Verluste macht. Vielleicht schafft es ja die bunte Palette an Titeln für Playstation, N64, Game Boy Color und



Die Geschöpfe der Nacht kehren zurück: "Nightmare Creatures 2" von Kalisto befindet sich noch im frühen Stadium.

X-Men

Geben sich die Superhelden des Marvel-Universums ein digitales Stelldichein, so fangen sich die bösen Buben gewöhnlich eine gehörige Tracht Prügel ein. Im Gegensatz zu Capcoms "Marvel Superheroes" kloppen sich Activisions "X-Men" aber nicht nur in flacher "Street Fighter"-Manier, sondern nutzen den dreidimensionalen Raum, um Combos und Moves bei den Gegnern anzusetzen. Zwölf Arenen bilden die zum Teil interaktive Umgebung, in der auch ein paar versteckte Areale zu finden sind. Ein Dutzend Comichelden stehen für deftige Prügelorgien bereit, neben acht Guten wie Wolverine, Psylocke, Beast, Storm oder Iceman geben sich vier Knilche, darunter der fiese Apocalypse, die Ehre. Die Steuerung der Figuren wird altgedienten 3D-Schlägern keine großen Überraschungen bereiten, dafür könnten die Moves (deren Optik sich teilweise am Film "Matrix" orientieren soll) recht innovativ ausfallen. Auf einen Storymodus verzichten die Entwickler wegen des hohen Programmieraufwands und dem Desinteresse der Spielergemeinde.





Duelle der Giganten: Apocalypse vs Iceman (o.), Wolverine vs Beast (u.)

Die aparte Storm läßt sich vom muskulösen Wolverine nicht unterkriegen

TITEL	X-Men
ENTWICKLER	Syrox
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Februar 2000

Schicker Prügler in der Marvel-Welt: Zwölf übergroße Superhelden verkloppen sich in der dritten Dimension.

Magical Tetris Challenge


Bessere Übersicht: Fallende Klötzchen werfen einen transparenten Schatten.

Eine klassische Konfrontation: Kater Karlo und seine Vasallen suchen Streit. Mit einer Runde "Tetris" wird Mickey sie besiegen.

Die Klötzchenstapelei mit dem enormen Suchtfaktor wird diesen Herbst gleich mehrfach ihr Comeback in der Konsolen-Landschaft feiern. Nicht nur Nintendo ("The New Tetris" für die eigene Konsole) und Hasbro ("The Next Tetris" für Playstation) bedienen Knobelfreunde, auch Activision wird mit Disneys "Magical Tetris Challenge" für das N64 aufwarten. Durch Disney-Figuren, Zwischensequenzen und einen speziellen Story-Modus, in dem Ihr z.B. gegen Mickeys Erzfeind Kater Karlo antreten müßt, soll sich das Produkt von der Masse der "Tetris"-Clones abheben. Zudem wird es mehr Klötzchen-Formen als die originalen sechs geben. Mobile Hochstapler freuen sich auf eine Game-Boy-Color-Variante.

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	BRD-RELEASE
Magical Tetris Challenge	Capcom	Nintendo 64	September

Neuauflage des Knobel-Klassikers: Story-Modus und bekannte Charaktere sorgen für Langzeit-Motivation.

Dreamcast, die innerhalb der nächsten Monate auf uns zukommt, einen Teil der Schulden abzutragen.
Um der Fachpresse – abseits vom Messetrubel der Londoner ECTS – einen Eindruck der zukünftigen Produkte zu vermitteln, lud Activision in's sonnige Schottland. Zwei Tage lang wurde dort ein kleines Schlößchen zur Spielhalle umfunktioniert. Was die MAN!AC außer karierten Männer-Röcken und Dudelsäcken noch zu Gesicht bekamen, seht Ihr auf diesen Seiten. *sf*


"Wu-Tang: Shaolin Style" wird es als Luxuspaket mit passendem Controller geben

Sportlicher Ehrgeiz


Die NBA-Profis besitzen originalgetreue Gesichtszüge

Versuche, die Vormachtstellung von EA Sports im Ballspiel-Genre zu brechen, sind in der Vergangenheit meist kläglich gescheitert. Nicht, daß die Konkurrenztitel zu den jährlichen FIFA-, NHL- oder NBA-Neuauflagen prinzipiell schlechter designt wären. Den Herstellern mangelt es oft an nötiger Erfahrung und dem Kapital für den Erwerb von Lizenzen. Fox Sports Interactive kann auf beides zurückgreifen: Das Geld liefert der Mutterkonzern, das Medienimperium des Australiers Rupert Murdoch. Und die Erfahrung kommt vom hauseigenen Sender 'Fox Sports' – nach ESPN zweitgrößter Anbieter schweißtriefender TV-Unterhaltung in den USA. Zudem folgten zwei hochrangige EA-Sports-Mitarbeiter dem Lockruf von Fox Interactive. Diese hervorragende Basis wird momentan für zwei lizensierte Playstation-Titel genutzt. Sowohl "NBA Basketball 2000" wie auch "NHL Championship 2000" bieten die aktuellen Spieler und Teams der amerikanischen Profiligen, deren originale Uniformen und die echten Arenen. Die Eishockeysimulation lockt zudem mit 18 internationalen Teams und einer Weltauswahl. Um das Geschehen auf dem Eis respektive Parkett herum bekommt Ihr allerlei Optionen, die mittlerweile zum Standard einer Sportsimulation zählen. Dazu gehören u.a. die Kontrolle über die Aufstellung samt Spielerhandel, die Erstellung individueller Charaktere, Strategie-Einstellungen oder der unvermeidliche Statistik-Overkill. Die Begegnungen selbst zeichnen sich durch einen hohen Realismusgrad und flüssige Bewegungen aus. Trotz der ansehnlichen Grafikqualität werdet Ihr selbst beim größten Gewusel auf dem Spielfeld von Geruckel verschont.


Heiße Szenen auf dem Eis: Sämtliche Bewegungen wurden via Motion-Capturing realistisch auf die Playstation gebracht.

Der solide TV-Hintergrund der Entwickler macht sich besonders bei der Präsentation der Matches bemerkbar. Qualifizierte Sprecher begleiten die Begegnungen mit einer Fülle an Kommentaren, etliche Kameraperspektiven mit variablen Zoomstufen lassen keine Blickwinkelwünsche offen, und viele Grafiken und Jingles der TV-Vorbilder finden sich im Spiel wieder. Eine hübsche Idee beim NHL-Titel ist das 'Fox Trax'-Puck-Positionierungssystem: Wie in den TV-Übertragungen zieht der Puck beim Paß einen blauen und beim Schuß einen roten Schweif hinter sich her.



Zehn Kameraperspektiven lassen keine Wünsche offen: Ihr könnt Euren Mannen aus jeder Richtung beim Korbwurf zusehen. Die Krönung ist die zusätzliche Zoomfunktion.

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	BRD-RELEASE
NBA/NHL 2000	Fox Sports Interactive	Playstation	4. Quartal

EA aufgepaßt: Zwei optisch und spielerisch eindrucksvolle Sportsimulationen bedrohen den NBA/NHL-Thron

Star Trek: Red Squad


Der Raum ist Euer: In High-res müßt Ihr Horden an Feind-Raumschiffen vernichten.


So schick sahen Photonen-Torpedos auf der Playstation noch nie aus

Eine echte Überraschung des "Activate 99" war das erste Playstation-Projekt, das die "Star Trek"-Lizenz nutzt. Unter dem Arbeitstitel "Red Squad" werdet Ihr an's Steuer eines Valkyrie-Schiffs gesetzt, um die Weiten des Alls von Borgs und anderem Alien-Ungeziefer zu säubern. Neben TV-Optiken bekommt Ihr auch die Originalstimmen geboten. Etwa 30 sich verzweigende Missionen lang dauert die Weltraum-Odyssee, die in hochauflösender Grafik und mit herrlichen Explosions- und Farbeffekten aufwartet. Daß die frühe Version nach nur sechs Monaten Entwicklung einen echten Toptitel verspricht, kommt nicht von ungefähr. Zum Team der jungen Spieleschmiede Warthog aus Manchester gehören der Chefprogrammierer und zwei Designer der beiden Weltraum-Shooter-Perlen "Colony Wars" und "Colony Wars: Vengeance" von Psygnosis.

TITEL
Star Trek: Red Squad
ENTWICKLER
Warthog
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Mitte 2000

Action satt im Star-Trek-Universum: Grandiose Effekte, hohe Geschwindigkeit und ausgefeilte Missionen.

Vigilante 8: Zweite Herausforderung


Auf dem Nintendo 64 werden maximal sieben Vehikel gleichzeitig unterwegs sein


Mit einem Waffenarsenal, das die Bundeswehr vor Neid erblassen ließe, beharkt Ihr Eure Feinde (PS).

Schon der erste Teil des Autokriegs im lässigen 70er-Look war ein Heidenspektakel auf Playstation und N64. Diesen November fordert Activision alle rabiaten Konsolenpiloten zum zweiten Mal heraus, und auch Dreamcast-Besitzer kommen diesmal zu dem Vergnügen schrottlastiger Action. Mit den "Vigilantes" und den "Coyotes" stehen sich wieder die Gangs aus dem ersten Teil gegenüber; hinzu kommt nun eine dritte Gruppe, die "Drifters". 18 ausgeprägt verrückte Persönlichkeiten stehen Euch mit ihren nicht minder abgedrehten Vehikeln zur Verfügung, um zwölf große, in den USA gelegene Szenarien zu erkunden und zu verwüsten. Unter den waffenstarrenden Karossen finden sich selbst so außergewöhnliche Fahrzeuge wie ein Mondauto, ein Gefängnisbus oder ein Müllwagen. Natürlich wird es mehr Waffen und Power-Ups geben (darunter auch Hoverpads, Skier und 'Wasserräder'), und auch die Grafik erfährt eine Runderneuerung. Die Optik der Dreamcast-Version ist naturgemäß die hübscheste, mit einer Darstellung von 640x480 Pixel wird die Auflösung doppelt so hoch sein wie auf der Playstation.

TITEL
Vigilante 8, Teil 2
ENTWICKLER
Luxoflux
SYSTEM
PS, N64, Dreamcast
BRD-RELEASE
November

Neuauflage der Autokampf-Referenz: Feinere Grafik und neue Vehikel lassen das Rowdy-Herz höher schlagen.


Im Splitscreen machen zwei menschliche Rabauken die Straßen unsicher (Dreamcast)



Back to the Future: Hoverpads machen die Fahrzeuge flugtauglich (Dreamcast)



Technisch ist „Stunt GP" fehlerlos, flüssige Highres-Optik mit 50 Bildern pro Sekunde seht Ihr im Solo- und Zweispieler-Modus.

Stunt am Strand: Dank reichlich Rampen seid Ihr in manchen Strecken mehr in der Luft als am Boden.

Die Väter der Würmer

Spielspaß zählt: Team 17 setzt auch 1999 auf unspektakuläre 2D-Darstellung – wenn es das Spielkonzept erfordert. Doch die Engländer können auch mit 3D-Technik umgehen.

Paradox: Dem auf 2D-Darstellung spezialisierten Amiga schneiderte Team 17 vor vier Jahren den ersten Ego-Shooter auf den Leib („Alien Breed 3D"), der Polygonschleuder Playstation spendierten sie im selben Jahr ein spartanisch wirkendes 2D-Strategiespiel („Worms"). Sogar Sony war anfangs gegen eine Playstation-Fassung der Wurmschlachten, bescheinigte dem Titel „zu geringen Schauwert". Doch nach mehr als einer Million wurmstichigen Playstation-Scheiben, die mittlerweile weltweit abgesetzt wurden, hievte Sony das "häßliche Entlein" sogar in den erlauchten Platinum-Kreis. Die absolute Konzentration auf den Spielspaß hatte sich also bezahlt gemacht, und auch kurz vor der Jahrtausendwende weicht Team 17 nicht vom eingeschlagenen Kurs ab. Mit **Worms Armageddon** kehren die Jungs aus Leeds auf die Konsole zurück, in der letzten MAN!AC haben wir Euch bereits die Playstation- und N64-Version präsentiert und die zahlreichen Verbesserungen gegenüber dem erfolgreichen Vorgänger aufgeführt. Nun wurde auch eine Dreamcast-Fassung bestätigt, die identisch mit der PC-Version sein wird. Das bedeutet eine höhere Auflösung (640x480) und zusätzliche Feuerwaffen.



Wurmiger Flipper: "Worms Pinball" kommt im November für die Playstation.

TITEL	Stunt GP
HERSTELLER	Hasbro
SYSTEM	Dreamcast
BRD-RELEASE	November

Actionreicher Modellauto-Spaß mit großem Strecken- und Fahrzeugangebot – auch optisch überzeugend!

Erscheint im November auch für Sega Dreamcast: Das witzige Strategiesequel "Worms Armageddon".

Neben „Worms Armageddon" werkelt Team 17 an zwei weiteren Projekten, die ebenfalls dieses Jahr erscheinen. **Stunt GP** für Dreamcast folgt dem Modellautotrend („Buggy", „Revolt") und bietet Euch 24 Stunt-Strecken und 16 Fahrzeugtypen. Preisgeld ergattert Ihr durch gute Plazierungen, mit spektakulären Stunts winken zusätzliche Prämien. Im Laden bedient Ihr Euch im großen Tuning-Arsenal oder kauft gleich ein neues Modellauto. Auf der Piste geht's actionreich und spektakulär zu, Rampen, Loopings und verschiedene Bodenbeläge erfordern gezieltes Steuern der physikalisch korrekt simulierten Fahrzeuge. Der Spaß kommt aber nicht zu kurz: Ihr fahrt auf zwei Rädern, stoßt Euren Gegner von der Piste oder schaltet im Finish den Turbo ein. Geht die Batterie zur Neige, saust Ihr über die Aufladebahn.

Daß Team 17 einfach nicht von den Würmern lassen kann, zeigt auch ihr drittes Projekt. **Worms Pinball** ist eine spaßige Flipper-Variante, jeder Tisch bietet zahlreiche Mini-Spiele und über 150 animierte Bauteile. Witzige FMVs, die schon „Worms" zum Sympathieträger werden ließen und auch im Nachfolger wieder für Lachanfälle sorgen, seht Ihr ebenfalls reichlich.

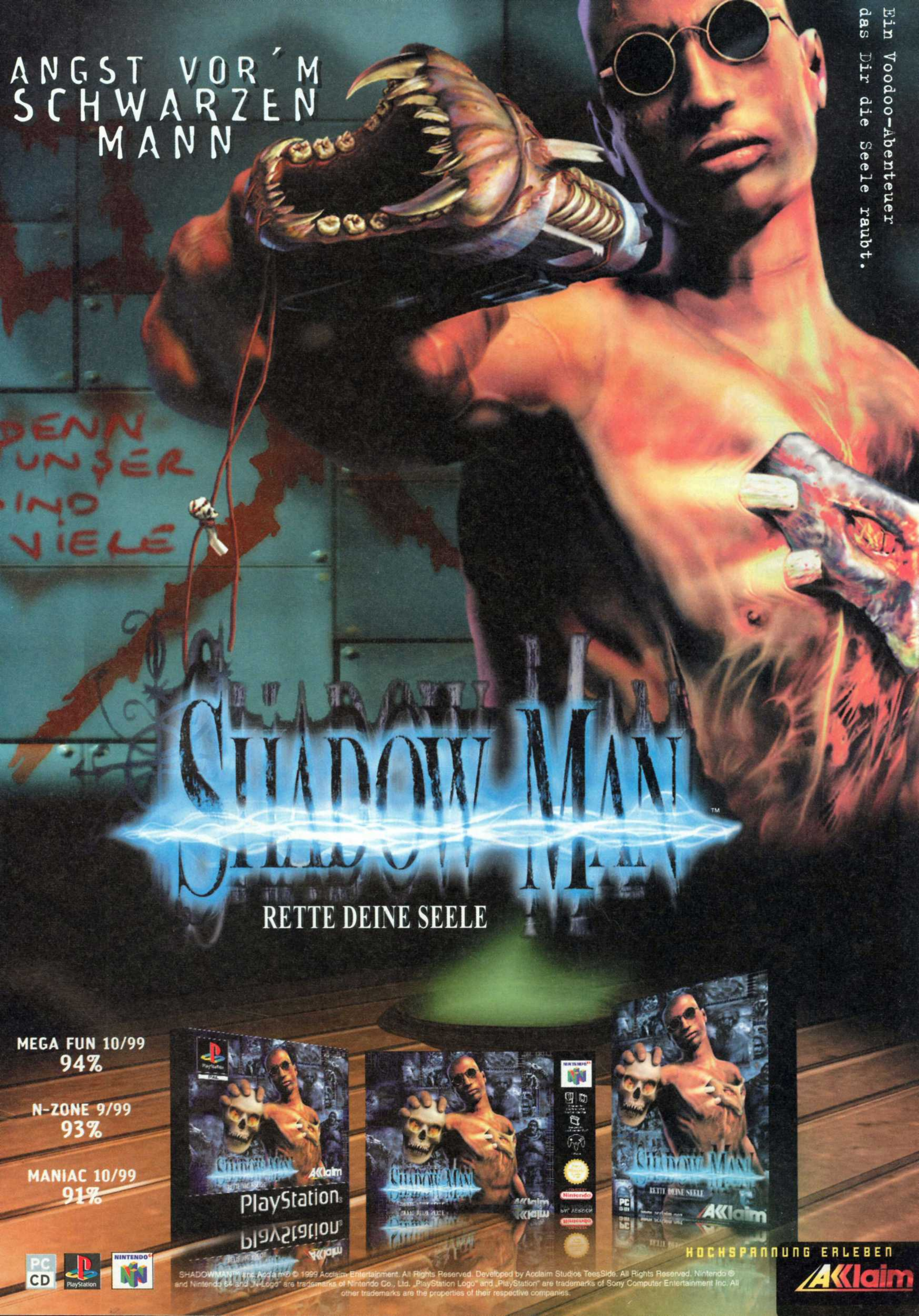
Bei unserem Besuch im traditionsreichen Team-17-Office in Ossett/England unterhielten wir uns mit "Worms Armageddon"-Produzent Paul Kilburn aber nicht nur über die aktuellen Projekte, sondern sprachen ihn auch auf die aktuelle Aufkaufwelle an und ob diese Team 17 erfassen könne. Kilburn sieht jedoch nicht die Gefahr einer Übernahme: „Wir werden weiterhin unabhängig bleiben. Nur so können wir auch in Zukunft gegen den Hochglanz-Trend schwimmen und weiterhin die Art von Spielen entwickeln, die wir für die einzig richtigen halten – Spiele, die ernsthaft Spaß machen!" *ts*



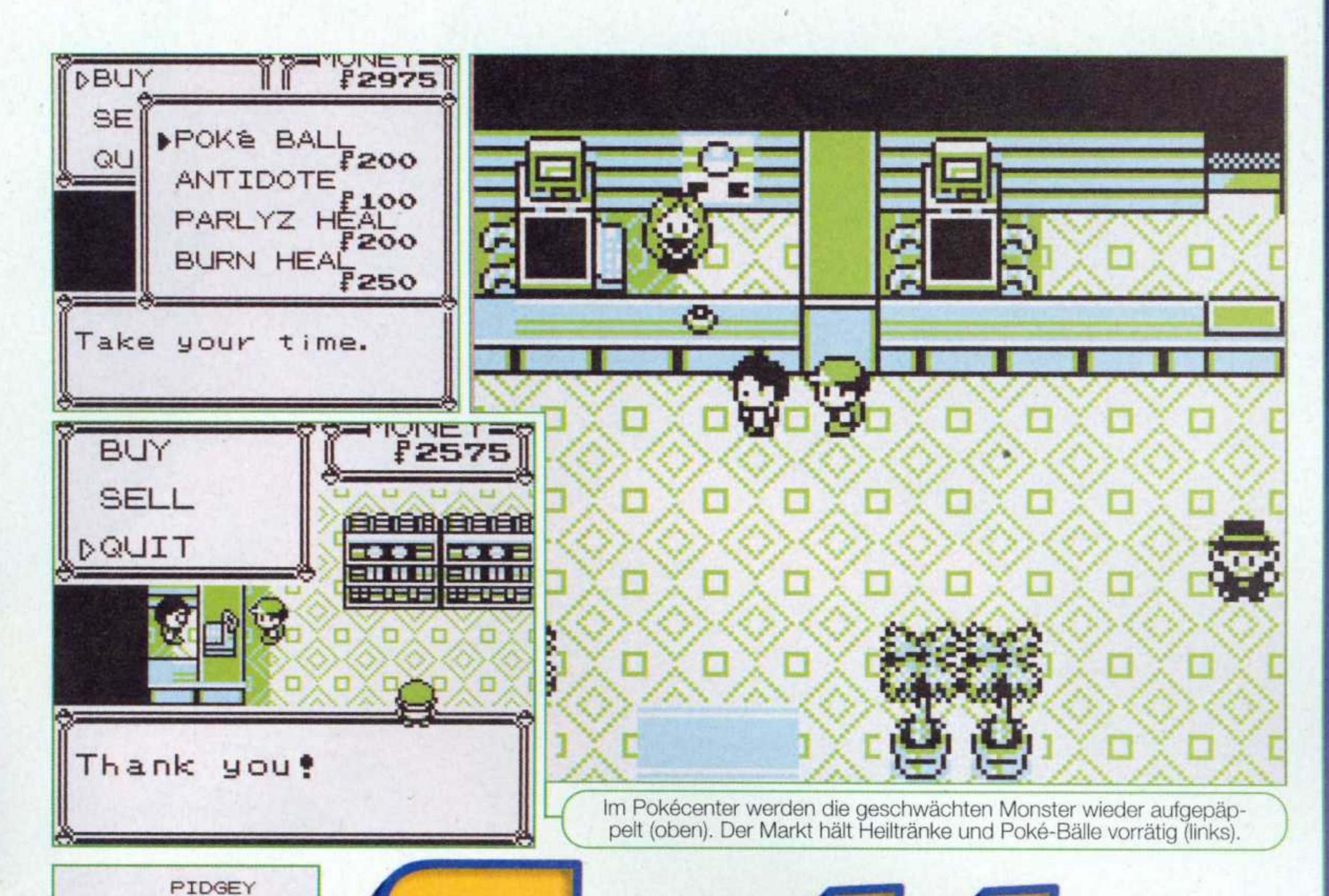


"Wir bleiben unabhängig!" Paul Kilburn, Producer bei Team 17.

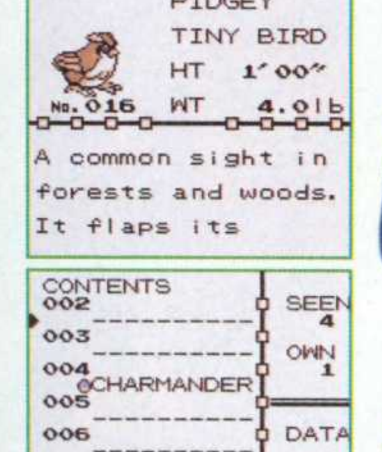
Auf den Spuren der Würmer: Zwischen Manchester und Leeds liegt die Brutstätte der pinkfarbenen Quälgeister.



ANGST VOR´M
SCHWARZEN
MANN
Ein Voodoo-Abenteuer
das Dir die Seele raubt.
DENN
UNSER
SIND
VIELE
SHADOW MAN™
RETTE DEINE SEELE
MEGA FUN 10/99
94%
N-ZONE 9/99
93%
MANIAC 10/99
91%
PlayStation
Acclaim
HOCHSPANNUNG ERLEBEN
Acclaim
PC CD
PlayStation
NINTENDO64
SHADOWMAN™ and Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios TeesSide. All Rights Reserved. Nintendo ® and Nintendo 64 and „N-Logo" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. „PlayStation Logo" and „PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective companies.



Im Pokécenter werden die geschwächten Monster wieder aufgepäppelt (oben). Der Markt hält Heiltränke und Poké-Bälle vorrätig (links).



Nachdem ein Pokémon erfolgreich eingefangen wurde, taucht es im Monster-Universallexikon auf.

Gotta catch 'em

Eine Horde Knuddelmonster eroberten Japan und die USA im Sturm. Nun nehmen sie Deutschland in Angriff.



TITEL
Pokémon rot/blau
HERSTELLER
Nintendo
SYSTEM
Game Boy
BRD-RELEASE
Oktober

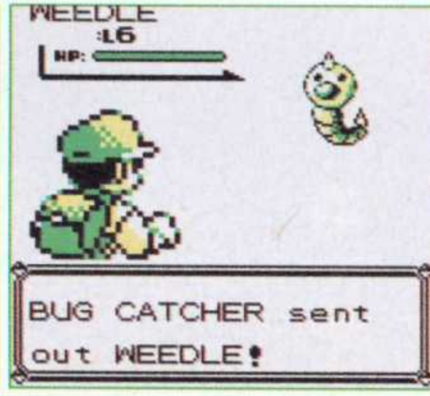
Simpel-Rollenspiel mit enormem Suchtfaktor: Wer alle 150 Monster besitzen will, braucht viele Batterien und ein Link-Kabel.

Als 1995 die japanischen Entwickler Game Freak ihr Rollenspiel "Pokémon" für den Game Boy auf den Markt brachten, hätten sie im Traum nicht daran gedacht, damit den größten Videospielkult der ausgehenden 90er Jahre zu initiieren. Zunächst lief das Geschäft mit den "Pokémon"-Modulen zwar ordentlich, explodiert ist der Verkauf allerdings erst mit dem Start der gleichnamigen Zeichentrickserie im japanischen Fernsehen. Über zwölf Millionen Game-Boy-Spiele wurden seitdem in Nippon abgesetzt; eine unglaubliche Zahl, wenn man bedenkt, daß der Handheld-Klassiker "Tetris" dort 'nur' vier Millionen Mal über die Ladentische ging. Auch in den USA schossen die Monster-Module mit einem Absatz von ca. drei Millionen Stück in einem knappen Jahr an die Spitze der Hitparaden. Doch Nintendos Kassen klingelten nicht nur wegen der Software-Verkäufe, auch für den Game Boy selbst brachte das Spiel einen enormen Schub. Seit Beginn des "Pokémon"-Fiebers hat sich der Absatz von Nintendos Kleinstem vervierfacht. Und das richtig große Geld machte und macht der Spielekonzern durch die Vergabe von Lizenzen für Merchandise-Artikel rund um die Mini-Monster. Mittlerweile haben japanische Kinder und Kindsköpfe die Wahl aus etwa 1.500 Produkten, für die sie bislang über neun Milliarden Mark ausgegeben haben. Dagegen scheint der Gesamtumsatz des deutschen Spielwarenhandels mit



In der Wildnis trefft Ihr auf jede Menge Leute. Von ihnen holt Ihr Euch Tips, Gegenstände oder eine kleine Abreibung.









Beim Spaziergang in der freien Natur greift ein aggressiver Knirps unseren jungen Helden Ash an. Gemeinerweise verwendet dessen Monster einen fiesen Giftstachel. Werden die lädierten Schützlinge nicht rechtzeitig kuriert, so geben sie nach kurzer Zeit den Geist auf.



Pokémon, das

Tierische Lebensform, möglicherweise mit Ursprung im Weltraum; findet sich in sämtlichen Biotopen der Erde und lebt gewöhnlich wild. Einigen Forschern gelang es, einzelne Individuen einzufangen und zu zähmen. Bislang sind 150 verschiedene Spezies bekannt, die aufgrund ihrer Fähigkeiten und äußeren Merkmale 15 Gattungen zugeordnet werden konnten.

Dies sind:
Normal, Wasser, Elektro, Eis, Gras, Kampf, Gift, Boden, Flug, Gestein, Psycho, Geist, Feuer, Käfer und Drachen.

Einige Arten, wie beispielsweise **->Kakuna** besitzen Merkmale zweier Gruppen.

Ist man bisher davon ausgegangen, daß P. generell ungeschlechtlich sind, fand man kürzlich eine weibliche und eine männliche Variante von **->Nidoran**.

Das **Wachstum** geschieht bei den wenigsten P. kontinuierlich, meist vollzieht es sich schubweise in evolutiven Schritten.

Über die **Intelligenz** der P. ist wenig bekannt, einem Individuum namens **->Mauzi** konnte allerdings die menschliche Sprache beigebracht werden. Es ist nicht ausgeschlossen, daß im Laufe der kommenden Jahre noch mehrere unbekannte Spezies entdeckt werden.

Professor Eich, ein anerkannter aber betagter Monsterforscher, schenkt Euch Euer erstes Pokémon.



Nachdem Ihr ein Monster mit dem Pokéball gefangen habt, kämpft es bereitwillig auf Eurer Seite.

all!

einer weniger als halb so hohen Summe geradezu mickrig.

Schnapp' sie Dir alle

Der große Kult- und Suchtfaktor der "Pokémon"-Spiele kommt durch die geniale Kombination einiger Elemente des klassischen Rollenspiels mit dem menschlichen Sammel- und Tauschtrieb. In einer genre-üblichen Kopffüßer-Umgebung schlüpft Ihr in die Rolle des elfjährigen Ash, dessen ehrgeiziges Ziel es ist, bester Pokémon-Trainer der Welt zu werden. Insgesamt 150 Arten dieser süßen bis fiesen Geschöpfe tummeln sich in einer Welt, bestehend aus Städten, Wäldern, Flüssen und Höhlensystemen. Euer Abenteuer beginnt im Heimatdorf von Ash, wo Ihr zunächst den Monster-Experten Professor Eich trefft. Von ihm bekommt Ihr Euer erstes Pokémon, handlich zum Mitnehmen verpackt in einem sogenannten Pokéball. Mit dem Getier im Gepäck könnt Ihr Euch nun in die Wildnis aufmachen, um Pokémon zu suchen und zu bekämpfen. Die Qualität jedes Monsters wird durch Hitpoints, Angriffs-, Verteidigungs- und Geschwindigkeitswerte beschrieben, maximal vier Offensiv- und Defensivfähigkeiten stehen den Tierchen im Kampf zur Verfügung. Geht Ihr als Sieger aus einer Begegnung hervor, gewinnt Euer Pokémon an Erfahrung und steigt – wie im Rollenspiel – im Lauf der Zeit Stufe um Stufe auf. Dabei verbessern sich nicht nur dessen Attribute, ab und zu lernt Euer Schützling sogar neue, wirkungsvollere Angriffsformen. Bei einigen macht sich zunehmende Lebenserfahrung auch äußerlich bemerkbar, sie evolvieren im Lauf der Zeit vom süßen Baby-Pokémon zum mächtigen Monster.
Um bester Trainer der Welt zu werden, müßt Ihr allerdings nicht nur ein paar Individuen ausbilden und trainieren; Eure Aufgabe ist es, je einen Vertreter aller 150 Arten einmal eingefangen zu haben. Dazu dürft Ihr die gegnerischen Pokémon nicht gänzlich ausknocken, sondern müßt die geschwächten Opponenten mit Pokébällen einfangen. Ist das Jagdglück auf Eurer Seite, so werden Name und Daten des gefangenen Pokémon in einem Lexikon, dem Pokédex, eingetragen. Erst wenn das Büchlein voll ist, und Ihr zudem die acht, über die Welt verstreuten, gegnerischen Pokémon-Trainer besiegt habt, ist das Spiel geschafft. Maximal sechs gefüllte Bälle dürft Ihr unterwegs mitnehmen und so bei Begegnungen der unfreundlichen Art bis zu einem halben Dutzend Monster aus der Tasche zaubern. In den Pokémon-Centern der Städte lassen sich überzählige Monster in Kisten bevorraten oder stark angeschlagene umsonst heilen. Wie im normalen Rollenspiel bieten die Orte auch Läden, wo Ihr Pokébälle, Spezial-Gegenstände



SPIELZEUGLAND IN MONSTERHAND

Die Lizenz zum Gelddrucken



Ähnlich wie die "Star Wars"-Manie wird auch das Pokémon-Fieber gnadenlos genutzt, um eine Unmenge Fanartikel auf den Markt zu werfen. 1.500 der unterschiedlichsten Produkte gibt es bereits, von Plüschtieren, Kleidung, Plastikfiguren bis zu Comics, Puzzles und Kinder-Pausensnacks. Die Fluggesellschaft All Nippon Airways schmückte gar drei Jumbos mit aufgemalten Pokémon und reichte an Bord ein Monster-Menü. Spielwaren-Hersteller 'Wizards of the Coast' übertrumpfte mit Pokémon-Sammelkarten die Verkäufe des hauseigenen Megasellers "Magic the Gathering".
Wie bei erfolgreichen Produkten üblich, wollen von dem Hype auch Firmen profitieren, die keine Namenslizenzen besitzen oder Artikel kopieren. In den letzten Monaten wurden in den USA bereits gefälschte Waren im Wert von etlichen Millionen US-Dollar beschlagnahmt und vernichtet. Sollten sich die Hosentaschen-Monster auch bei uns erfolgreich breit machen, müssen wir uns wohl in der Weihnachtszeit auf einiges gefaßt machen.



BILDSCHIRMHELDEN

Schau´ sie alle

In Japan wurden die Pokémon erst durch die Fernsehserie zum Kult. Natürlich spielt auch im Zeichentrick der Junge Ash die Hauptrolle, sein gelbes Elektro-Monster Pikachu wurde in kürzester Zeit zum beliebtesten Pokémon überhaupt. Einer der genialsten Aspekte der Serie ist, daß sie Welt und Handlung detailgenau aus dem Spiel übernimmt. So stimmen die Comic-Tierchen mit ihren Pixel-Genossen in sämtlichen Fähigkeiten überein; und wie im Modul machen auch auf dem Fernsehschirm die bösen Kinder vom 'Team Rocket' Ash das Leben schwer. Doch nicht nur im Fernsehen, auch im Kino eroberten die Pokémon Japan im Sturm. In der Jahresbilanz belegte der Leinwandstreifen Platz 4 in den Filmcharts.

In den USA zählt die Serie, die auf Warner Bros' Kinderkanal läuft, ebenfalls zu den Topsendungen der jungen Zuschauer. Der Film wird im November in den amerikanischen Kinos anlaufen und so mit großer Sicherheit das Weihnachtsgeschäft ankurbeln. Um auch in Deutschland den Grundstein für den Pokémon-Boom zu legen, sendet RTL 2 die Folgen ab dem 1. September täglich um 14.30 Uhr.

He hasn't had his coffee yet.

coffee now and I feel great!

Etliche Wege sind zunächst blockiert. Im Lauf der Zeit und mit erfahreneren Monstern eröffnet sich Euch schließlich die gesamte Welt.

und Tränke einkaufen könnt. Neben reichlich Kommunikation ist die Erfüllung einiger Mini-Quests nötig, um an bestimmte Pokémon heranzukommen und das Spielziel zu erreichen.

Tauschhandel

Mit der roten und der blauen Version werden am 8. Oktober gleich zwei "Pokémon"-Module für den Game Boy in Deutschland erscheinen. Bis auf die Farbe von Verpackung und Plastik unterscheiden sich die beiden Spiele dabei nur in einem elementaren Punkt: Der Monsterverteilung. Jedem Modul fehlen nämlich elf Pokémon, die nur im jeweils andersfarbigen zu finden sind. Um das Spielziel zu erreichen, müßt Ihr also Leute treffen, mit denen Ihr via Link-Kabel fehlende Charaktere tauscht. In einer Arena dürft Ihr auch Eure Lieblings-Pokémon gegen die eines menschlichen Trainers antreten lassen, um den Kleinen Erfahrungspunkte und neue Kampftechniken zu verschaffen. Glücklicherweise könnt Ihr bei einer Niederlage, wie im normalen Spiel, keines Eurer Monster verlieren. Weder beißen Eure Figuren bei Verlust aller Hitpoints in's Gras, noch kann der Gegner seine Pokébälle zum Einsatz bringen, um eines Eurer Lieblingsmonster wegzuschnappen. Also: Ab Oktober immer schön das Link-Kabel in der U-Bahn mitführen! *sf*

POKÉMON-SPIELEFUTTER

Die bunte Welt der kleinen Monster

Pokémon rot, blau

GB Die beiden Varianten (in Japan gibt es zudem eine grüne Version) gleichen sich im Spielprinzip sowie Aufbau und Gestaltung der Welt. Allerdings fehlen jeweils der einen Farbe einige Monster, die auf dem anderen Modul zu finden sind. Auch die Häufigkeit mancher Pokémon-Arten unterscheidet sich.




Pokémon gelb

GB Die Pikachu-Edition (bisher nur in Japan erhältlich) entspricht prinzipiell den anderen Versionen. Allerdings dürft Ihr zu Anfang das beliebteste Pokémon als Euer erstes Monster wählen. Da Pikachu ein rechter Freigeist ist, läßt es sich nicht im Pokéball einsperren, sondern folgt Ash auf Schritt und Tritt. Einige weitere Änderungen wirken sich nicht entscheidend auf das Spiel aus (so treten z.B. Charaktere aus der Serie auf). Mit dem Game-Boy-Drucker dürft Ihr zudem Pikachu-Sticker produzieren.

Pokémon Pinball

GB Der Ende Juni in den USA veröffentlichte Flipper rund um die Pokémon-Charaktere stürmte mit über 260.000 verkauften Einheiten in 20 Tagen die Videospielcharts. Auf einem roten und einem blauen Tisch dürft Ihr mit Eurem Pokéball in bester Flippermanier durch Abräumen von Monstern Punkte machen. Rare Pokémon erscheinen erst bei hohem Punktestand, und natürlich werden alle getroffenen Kreaturen in ein Pokédex aufgenommen. Übrigens wird der Flipper mit eingebautem Rumble-Pak ausgeliefert.



Pokémon Snap

N64 Ungewöhnlich gestaltet sich der Auftritt der 150 Pokémon auf dem N64. Mit einer Kamera ausgerüstet macht Ihr Euch in unterschiedlichen Vehikeln auf den Weg durch einen Monster-Safaripark, um möglichst tolle Fotos zu schießen. Ist Euer 60er-Film voll, geht Ihr zu Professor Eich, der die Qualität der Schnappschüsse mit Punkten bewertet. Im Lauf des Spiels bekommt Ihr ein paar Gegenstände, die Euch die Foto-Tour erleichtern. Monster-Futter lockt die Kleinen aus ihren Verstecken, mit einer Flöte animiert Ihr sie zum Tanzen. Ein witziges Feature für die Amis: In der Videokette Blockbuster lassen sich die Fotos an speziellen Automaten vom Modul ziehen und als Sticker ausdrucken.



Pokémon Stadium

N64 Das zweite N64-Spiel mit dem gewinnbringenden Namen richtet sich an alle Monster-Fans, die ihre Lieblings-Vasallen mal bunt und in 3D beim Kämpfen zusehen wollen. Dank einem speziellen Adapter lassen sich die Weggefährten aus der roten und blauen Version auf die 64-Bit-Konsole übertragen. In einer Arena dürfen sich bis zu vier Spieler mit ihren Monstern beharken, wobei das rundenbasierte Kampfsystem ähnlich zum Game-Boy-Vorbild funktioniert. Zusätzlich wird es ein paar Mini-Spielchen geben, in denen alle Gattungen der Pokémon in Erscheinung treten.



Pokémon silber, gold

GB Im Gegensatz zu den obigen Spielen, die bereits in Japan und zum größten Teil auch in den USA erschienen sind, harren die Silber- und Gold-Versionen gerade der Veröffentlichung. Die Edelmetall-Varianten sind nichts anderes als "Pokémon 2", für das bessere Grafik, ein tiefergehenderes Spielprinzip und hunderte Monster mehr versprochen werden. Alle Pokémon der Vorgänger lassen sich in das neue Spiel importieren. Zudem wird es eine Zuchtoption geben, durch die Ihr kleine Baby-Pokémon erschaffen dürft.

Playcom

Software Vertriebs GmbH

Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per  & 
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

SEGA Dreamcast

Dreamcast

Dreamcast jetzt vorbestellen und 10 DM sparen!!!

Wenn Sie bis zum 20.09.99 einen Dreamcast bestellen, erhalten Sie einen Warengutschein über 10.00 DM.



Sega Dreamcast ohne Spiel inkl. Modem und kostenlosem Internetzugang

dt* DM **489.00**



Blue Stinger
dt* DM **99.99**



Aero Dancing
dt* DM **99.99**



Power Stone
dt* DM **99.99**



Sega Rally 2
dt* DM **99.99**



Sonic Adventure
dt* DM **84.99**



Virtua Fighter 3tb
dt* DM **84.99**

☎ 0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * **eMail: Info@playcom.de**

Dreamcast SOFTWARE

Titel		Preis
Aero Wings	dt*	89.99
Aerodancing	dt*	99.99
Akihabara Denno-Gumi Pata Pias !	dt*	99.99
Battle	dt*	99.99
Blue Stinger	dt*	99.99
Buggy Heat	dt*	84.99
Cho-Hamaru Golf	dt*	99.99
Climax Landers	dt*	99.99
Cool Boarders	dt*	84.99
Crack 2	dt*	99.99
D 2	dt*	84.99
Denno Senki Virtuaron Oratorio T.	dt*	99.99
Digital Home Racing	dt*	99.99
Dynamite Cop	dt*	84.99
Elemental Gimmick Gear	dt*	99.99
Entertainment Golf	dt*	99.99
Evolution	dt*	99.99
Geist Force	dt*	99.99
Giant Glam - Japanese N.P.Wrestling	dt*	99.99
Gundam	dt*	99.99
Harukaze Sental V Force 2	dt*	99.99
Hiryu-no Ken Retsuden	dt*	99.99
The House of the Dead 2 inkl.Pistole	dt*	139.99
Incoming - Humanity's Final	dt*	99.99
July	dt*	99.99
Killer Loop	dt*	89.99
Let's Make a Professional Soccer C.	dt*	99.99
Let's Make Professional Baseball T.	dt*	99.99
Mar Jong	dt*	99.99
Merukuriusu Pretty	dt*	99.99
Metropolis	dt*	99.99
Millenium Soldier (Expendable)	dt*	99.99
Monster Breed	dt*	99.99
NBA	dt*	84.99
Nijiiro Tenshi	dt*	99.99
Ohzumo	dt*	99.99
Power Stone	dt*	99.99
Puyo-Puyon	dt*	99.99
Racing Simulation 2	dt*	89.99
Red Dog	dt*	84.99
Resident Evil ""Code Veronica""	dt*	99.99
Sega Bass Fishing (inkl. Angel)	dt*	169.99
Sega Rally 2	dt*	99.99
Sengoku Turbo	dt*	99.99
Seventh Cross	dt*	99.99
Shenmue	dt*	99.99
Shionryu 2	dt*	99.99
Sonic Adventure	dt*	84.99
Soul Calibur	dt*	84.99
Speed Devils	dt*	84.99
Supercross 2000	dt*	94.99
Suzuki Alstare Racer	dt*	84.99
Take the Bullet	dt*	99.99
The King of Fighters - Dreammatch	dt*	99.99
To the North. White Illumination	dt*	99.99
Tokyo Highway Challange	dt*	89.99
Toy Commander	dt*	84.99
Trick Style	dt*	94.99
Virtua Fighter 3tb	dt*	84.99

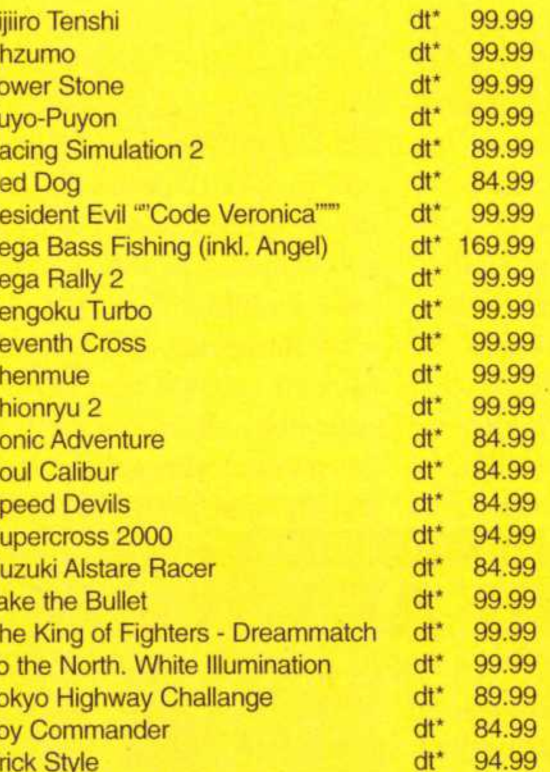


The House of the Death 2 inklusive Pistole
dt* DM **139.99**

Japanische Dreamcast Artikel sind sofort lieferbar. Titel und Preise auf Anfrage

Dreamcast HARDWARE

Artikel	Preis
Joypad Dreamcast	dt * 54.99
Joystick - DC Stick	dt * 94.99
Kabel Scart	dt * 44.99
Keyboard (Tastatur)	dt * 54.99
Lenkrad Racing CP	dt * 119.99
Sega Dreamcast ohne Spiel	dt * 499.00
Vibration Pack	dt * 44.99
VMU-Card	dt * 54.99





Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des *Playcom Magazins* frei Haus geliefert.
Das *Playcom Magazin* ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Händler Anfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



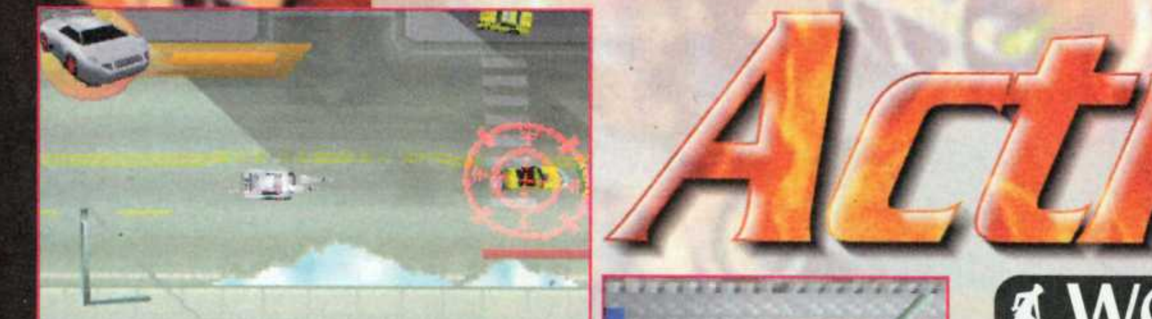


Das fliegende Auge läßt grüßen: In einigen Levels besteigt Ihr einen Heli.





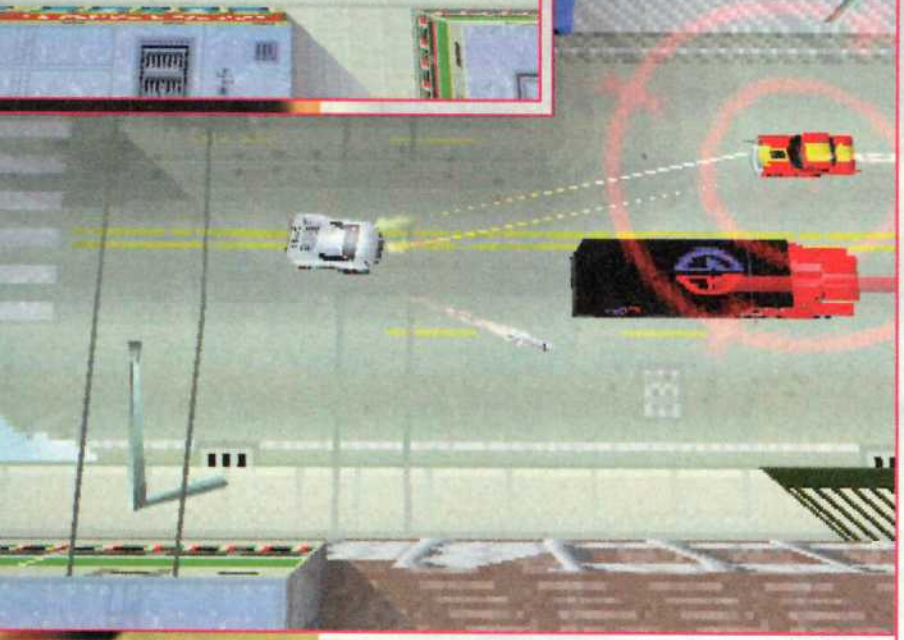
Hochauflösend: Wie Shinys "R/C Stunt Copter" verwendet auch "Action Man" die seltene 640x256-Auflösung. Dafür läuft der Agententhriller überraschend flüssig.



Action Man



Ein Spielzeugheld kehrt zurück: Vielseitig begabt und mit allerlei Gimmicks im Gepäck, startet „Action Man" in ein gefährliches Playstation-Abenteuer – und macht sogar Solid Snake Konkurrenz!



Dr. X auf der Flucht: Zur Tarnung fahren sechs weitere Trucks durch die Stadt – in welchem sitzt der gesuchte Bösewicht?

Seit mehr als einem Jahr bei Interactive Studios in der Mache, ist „Action Man" als 3D-Agenten-Thriller im Stile von "Metal Gear Solid" angelegt. Ihr seht Euren Helden von schräg oben und wechselt bei Bedarf in die Third-Person-Perspektive.

Wie es sich für einen Actionhelden gehört, bedient Ihr Euch einem reichhaltigen Waffenarsenal: Beginnend mit der üblichen Einfach-Pistole über Schrotflinte und MG bis hin zum futuristischen Lasergewehr. Wie Solid Snake hat Action Man aber nicht nur Bleihaltiges, sondern zahlreiche weitere Hilfsmittel im Rucksack. Per Kletterhaken besteigt Ihr eine Wand und hangelt Euch auf der anderen Seite mit einem Seil wieder herunter. Mit der Fotokamera haltet Ihr wichtige Ereignisse im Bild fest, via Metalldetektor spürt Ihr interessante Gegenstände auf. Kurzum – Action Man ist der typische Superheld, und somit der Schrecken jedes größenwahnsinnigen Weltvernichters. In dieses Klischee paßt zweifellos



David gegen Goliath: Vor dem riesigen, auf Töten programmierten Lastenroboter wirkt selbst unser durchtrainierter Superheld wie ein Winzling.

Professor Gangrene, der die Menschheit mit Hilfe eines Gifts auslöschen will. Die tödliche Substanz gewinnt Gangrene aus künstlich hergestellten Pflanzen. Doch unser Bösewicht hat seine Rechnung mal wieder ohne Action Man gemacht. Der smarte Geheimagent bekommt rechtzeitig Wind von den finsteren Plänen Gang-



Groß, stark und gnadenlos: Am Ende der sieben Szenarien wartet jeweils ein Obermotz auf Euch.

DIE GESCHICHTE EINER SPIELZEUGPUPPE

AUS G.I. JOE WIRD ACTION MAN

Bei seiner Geburt als Spielzeugheld 1964 hieß Action Man noch G.I. Joe und war für damalige Verhältnisse revolutionär: Alle Extremitäten G.I. Joes – also Arme, Beine, Kopf usw. – konnten einzeln bewegt werden. Auf Wunsch nahm der Plastikheld verschiedene Stellungen und Posen ein, außerdem gab es von Anfang an unterschiedliche Outfits. Man durfte ihn in einen Astronautenanzug stecken oder in Soldatenmontur in den Kampf schicken. Mit seinen Plastikfingern konnte G.I. Joe zudem verschiedene Gegenstände greifen. Passende Fahrzeuge wie Panzer und Helikopter erlaubten, komplette Actionszenarien nachzuspielen. Trotz des ausgereiften Konzeptes war Hersteller Hasbro anfangs unsicher, ob die amerikanischen Kids G.I. Joe annehmen würden. Schließlich sprach der Actionheld hauptsächlich Jungs an, und die dachten bisher nicht im Traum daran, mit Puppen zu spielen. Durch geschicktes Marketing schuf Hasbro aber mit G.I. Joe eine Identifikationsfigur für die amerikanische Jugend und wurde sehr erfolgreich. Schnell faßte Hasbro den Entschluß, den "Goldesel" auch international zu vermarkten. Der Name "G.I. Joe" war Hasbro allerdings zu amerikanisch, deshalb nannten sie ihn 1966 „Action Man", in Anlehnung an die damals populäre TV-Serie „Danger Man". G.I. Joe/Action Man wurde 18 Jahre lang produziert und verkaufte sich insgesamt mehr als 30 Millionen Mal.



Feuer frei: Neben der simplen Agentenpistole ballert Ihr mit MG, Sniper Rifle, Laserwaffe und weiteren bleihaltigen Schießeisen.

jagt Dr. X

Unterwasserabenteuer: Ein Mini-U-Boot bringt Euch in's Einsatzgebiet, leise taucht Ihr zum Ufer.

DIE ENTWICKLER

TWIN-POWER


Die Gründer von Interactive Studios: Philip (links) und Andrew Oliver.

„Action Man"-Entwickler Interactive Studios gibt's zwar „erst" seit sieben Jahren, die Gründer Philip und Andrew Oliver sind aber schon viel länger im Spielebusiness. 1981 begann das Zwillingspaar mit der Programmierung erster Hobbyprojekte, drei Jahre später wurden sie mit Titeln wie der "Dizzy"-Serie und „Ghostbusters 2" (alle C64) einer breiten Öffentlichkeit bekannt. Die Konzentration auf Spielbarkeit brachte Erfolg, bis 1986 hatten die Oliver-Zwillinge mehr als zehn Nummer-1-Hits in England und insgesamt 2,5 Mio. Spiele verkauft. Dann wurde es einige Jahre ruhig um die beiden Briten. Nach eigener Aussage ließen fehlende Rückendeckung des damaligen Publishers Codemasters, an den sie sich für fünf Jahre vertraglich gebunden hatten, und Schwierigkeiten mit dem Gesetz die Olivers von der Bildfläche verschwinden. 1992 kamen sie aus dem Publishingvertrag frei und gründeten in der Nähe von London Interactive Studios. Beginnend als Auftragsprogrammierer für Umsetzungen, veröffentlichten sie 1996 mit „Firo & Klawd" (PS) ihren ersten eigenen Titel unter neuem Label. Es folgten „Wargames" (1998, PS) und „Glover" (1999, N64 und demnächst PS). Mittlerweile ist Interactive Studios auf über 70 Beschäftigte angewachsen, neben „Action Man" arbeiten die Engländer an „Glover 2" (PS, N64), Dragon Sword (N64) sowie drei weiteren Titeln, die erst in den nächsten Wochen offiziell bekanntgegeben werden.

renes und kämpft sich zu dessen Labor vor. Nachdem Ihr die Wachen ausgeschaltet habt, dringt Ihr in die Giftfabrik ein. Hier seht Ihr Euch einem Heer an Sicherheitskräften gegenüber, doch zum Glück habt Ihr Euer Sniper-Gewehr dabei. In Ruhe eliminiert Ihr einen nach dem anderen – die Opfer merken erst was passiert, als es schon zu spät ist. Schließlich steht Ihr dem verrückten Professor gegenüber. Erst als Ihr ihn tötet, erkennt Ihr, daß hinter den Machenschaften Professor Gangrenes Euer ewiger Widersacher Dr. X steckt. Dieser jagt ein Heer an Robotern auf Euch und macht sich in der Zwischenzeit aus dem Staub...

Als Action Man seid Ihr nicht nur zu Fuß unterwegs: Hinter dem Steuer Eures sündhaft teuren Superhelden-Sportwagens saust Ihr durch die Stadt – auf der Jagd nach Dr. X. Später besteigt Ihr in Alaska ein Eisboot und steigt mit einem Hubschrauber in die Luft. Da Hasbro mit dem komplett eingedeutschten „Action Man" auch jüngere Generationen ansprechen möchte, wird trotz vielfältiger Aktionsmöglichkeiten der Schwierigkeitsgrad niedrig sein. So sagt Euch Euer Kommander immer klar und deutlich, was Ihr als nächstes zu tun habt. Benötigte Gegenstände, die übrigens auch miteinander zu kombinieren sind, werden in einem kleinen Fenster angezeigt. Grafisch geht „Action Man" in die Vollen: Als eines von wenigen Playstation-Spielen läuft „Action Man" in einer Auflösung von 640x256 Pixeln und bietet eine gestochen scharfe Optik. Die Umgebung wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet, gelegentliche Grafikfehler sind auf das Alpha-Stadium unserer Vorabversion zurückzuführen. Ansonsten macht „Action Man" einen sehr guten Eindruck und läßt „Metal Gear Solid"-Fans auf hochwertigen Nachschub hoffen. *ts*



TITEL	Action Man
HERSTELLER	Hasbro
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	November

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft: Abwechslungsreiches Agenten-Spektakel mit coolem Helden und gelungener Highres-Optik.


Action Man in Aktion: Ihr haltet Euch am Kranseil fest und laßt Euch auf die höhere Ebene hieven.



Rückt Euch ein Feind auf die Pelle, macht Ihr in Karatemanier kurzen Prozeß.

Sammler-Paradies

35.000 Konsolen-Begeisterte trafen sich Ende Juli zur zweiten Tokyo Character Show, der weltweit größten Messe für Videospiel-Merchandising. Unser Japan-Korrespondent war vor Ort und machte sich auf die Suche nach "MGS"-Klobürste und "Mario"-Kostüm.

In Japan sind Videospiele weit mehr als pure Unterhaltung – die Identifikation mit Mario, Sonic & Co. führt zu einer wahren Besessenheit von Figürchen, Puppen oder gar kompletten Heldenoutfits. So waren neben Schaulustigen und Gelegenheitskäufern auch eingefleischte Sammler auf dem Tokyoter Messegelände, die das ganze Jahr auf ihre Fanartikel sparen. Und das Publikum wurde nicht enttäuscht, ein großer Teil der Spieleindustrie war mit großflächigen Ständen auf der TCS '99 vertreten. Vor allem der Sega-Bereich war beeindruckend, überall wuselten Personen in orangefarbenen Dreamcast-T-Shirts umher und priesen ihre Waren an. Ein beträchtlicher Teil des Areals war dem mit Spannung erwarteten Mega-Hype „Shen Mue" gewidmet. Neben einer spielbaren Demoversion gab's eine Vielzahl von lebensnotwendigen Merchandising-Artikeln: „Shen Mue"-Kugelschreiber, „Shen Mue"-Kaffeetassen, „Shen Mue"-Sonnenbrillen. Zur stilgerechten Aufbewahrung des Handys gibt's schließlich das „Yukawa Shen Mue Lederetui".
In der "Namco-Area" dachte man praktischer: Für 100 Yen (umgerechnet knapp zwei Mark) konnten sich die gestreßten Messebesucher mit einem "Tekken"-Vitamindrink stärken. Jede Dose zierte ein anderer "Tekken"-Charakter – die Sammlerstücke fanden reißenden Absatz. Ansonsten beherrschte "Pac-Man" die Massen, zum Zwanzigjährigen legte Namco eine Jubiläumsedition aller jemals erschienenen "Pac-Man"-Werbeartikel auf. Gängigen "Metal Gear Solid"-Schnickschnack wie Soundtrack oder Plastikfiguren gibt's auch hierzulande, doch der wahre Fan muß nach den Worten Konamis unbedingt die extrem

RX-78ガンダム スキャン…用原型

Verkaufsrenner auf dem Bandai-Stand waren die "Gundam"-Plastikroboter

Unverkäuflich: Square lockte die Besucher mit Büste und Puppe zu "Final Fantasy 8" an seinen Stand.

Bei Paper Moon gab's lebensgroße Puppen von Videospielcharakteren

Die teuersten Figuren kosteten umgerechnet rund 6.500 Mark

Ist Verhütung Männersache? Pillenfresser Pac-Man verkauft Kondome.

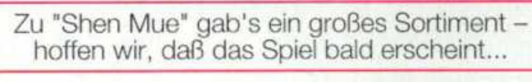


Zweideutig: Ein (verhülltes) Bikini-Mädel verkauft "Bomberman"-Artikel...

teure Socom-Replica im Waffenschrank haben! Für den kleineren Geldbeutel hielt Konami das "Beatmania"-Schlüsselanhängerspiel in einer Special-Summer-Edition bereit. Eine düstere Atmosphäre herrschte auf dem Capcom-Stand, das Ambiente wurde von „Resident Evil"-Zombies und „Dino Crisis"-Protagonisten bestimmt. Neben den üblichen Goodies gab's komplette Outfits für Fans der Capcom-Thriller – in der Kluft von Jill Valentine braucht Ihr Euch vor keinem Zombie mehr zu fürchten! Nicht zuletzt kamen bei Capcom die traditionell fotografierfreudigen Einheimischen auf ihre Kosten: Zahlreiche Charaktermodels, sogenannte „Cosplayer", posierten als Chris Redfield, besagte Jill oder „Dino Crisis"-Heldin Regina. Am Stand von Cospa konnten sich die Besucher wiederum selbst Kostüme von Videospielcharakteren für bis zu 40.000 Yen kaufen (umgerechnet ca. 650 Mark). Am gefragtesten waren ein Chun-Lee-Kostüm („Street Fighter Zero 2") und das Jacket-Outfit („King of Fighters 97"). Weitaus teurer als Klamotten kamen die lebensgroßen Charakter-Puppen bei Paper Moon. Im Schnitt 400.000 Yen (ca. 6.500 Mark) mußten Fans für einzelne Exemplare bezahlen – und die meisten waren praktisch unbekleidet!

Zuschauermagnet: Bestimmt die Hälfte der Besucher machte bei der "Kira Kira Melody Gakuen"-Gruppe halt.

Zahlreiche Mitmachbereiche banden die Besucher in's Messegeschehen ein: In einer Ecke konnte man mit Bällen nach K1-Champions werfen, an anderer Stelle ließen hunderte „Trading Card"-Fans ihre Helden gegeneinander antreten. In einem speziellen Abschnitt posierten Cosplayer für Amateurfotografen. Der unterhaltsamste Event des Rahmenprogramms war jedoch die in Japan populäre „Kira Kira Melody Gakuen"-Gruppe – 55 junge Mädels in Schuluniform. Ihre gelungene Darbietung steckte jeden an, viele Besucher sangen und einige tanzten sogar mit.


Zu "Shen Mue" gab's ein großes Sortiment – hoffen wir, daß das Spiel bald erscheint...

Insgesamt war auch die zweite Auflage der Tokyo Character Show ein Paradies für Sammler und Videospiel-Freaks mit dickem Geldbeutel. Die Messe zeigte einmal mehr, daß wir in Europa noch großen Nachholbedarf in Sachen Merchandising haben – auch wenn es sich in den letzten Jahren schon gebessert hat und Fans nicht mehr jede Kleinigkeit für teures Geld importieren müssen. *ts/nc*

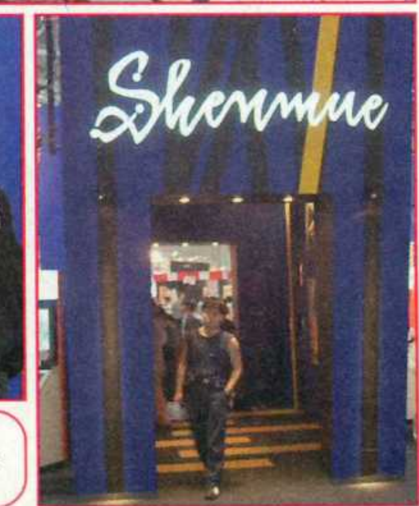




Betreten auf eigene Gefahr: Bewaffnete "Cosplayer" sorgten auf dem Capcom-Stand für Thriller-Atmosphäre.



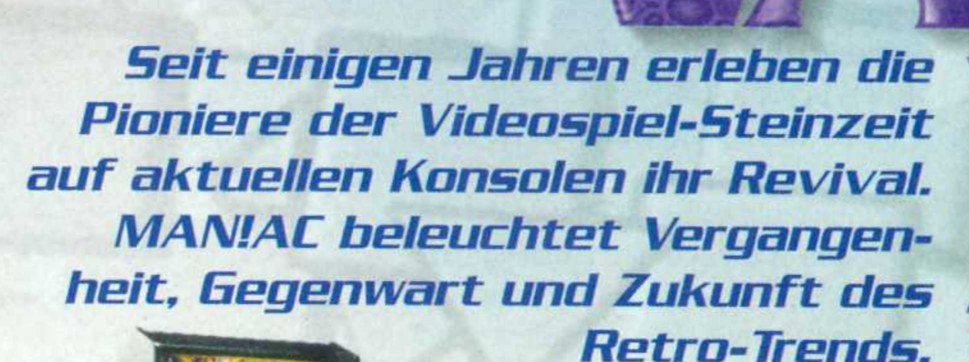
Dreamcast-Racks und "Shen Mue"-Areal waren die Highlights auf dem Sega-Stand. Die zahlreichen Werbeartikel mit orangefarbenem Kringel waren allerdings ziemlich überteuert.







Bunter ballern: Activisions Variante von "Asteroids" war eines der besten Remakes der vergangenen Jahre.



Multimedial macht selbst Geschichte Spaß: Namcos Museumseditionen (links) oder die Williams-Kompilation (oben) enthalten viele interessant aufbereitete Infos.



VADE RETRO

Seit einigen Jahren erleben die Pioniere der Videospiel-Steinzeit auf aktuellen Konsolen ihr Revival. MAN!AC beleuchtet Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Retro-Trends.

Ob's wohl mit dem nahenden Ende des Milleniums zusammenhängt, daß die 90er zu einer Zeit der Rückbesinnung auf die Vergangenheit wurden? Besonders in der Pop- und Jugendkultur dieses Jahrzehnts war es gang und gebe, alte Trends nach einer kleinen Frischzellenkur wieder aufleben zu lassen. Die kaum eine Dekade vorher abgeebbte "Neue Deutsche Welle" erlebte ebenso ein Revival wie die Schlaghosen und Plateauschuhe der Siebziger. Selbst einige längst vergessene Schlagersänger wagten sich aus ihren mallorcinischen Pflegeheimen ans Licht, um mit runderneuerten Mitgröhlklassikern die Rente aufzubessern. Trotz dem anhaltenden Retrotrend bleibt die Frage, inwieweit die Konsumenten selbst wirklich ein Bedürfnis nach der Neuauflage vergangener Moden haben. Vielleicht fungieren doch nur findige Marktforscher als Trendsetter, um einst versiegte Quellen ein zweites Mal zum Sprudeln bringen.

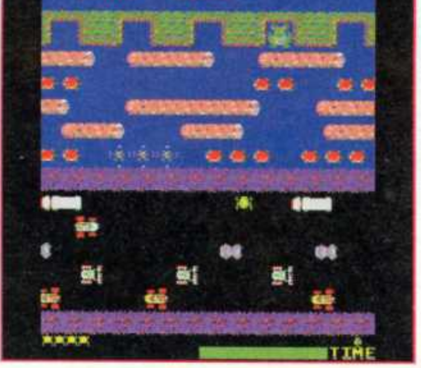
Auch die Videospielindustrie, gerade mal dem Teenageralter entwachsen, hat ihre kurze und glorreiche Vergangenheit wiederentdeckt. Trotz der rasanten technischen Weiterentwicklung und der damit verbundenen (möglichen) Komplexitätssteigerung bei Spielprinzipen und -inhalten, liegt das Motto "Zurück zu den Wurzeln" voll im Trend. Den Grund jedoch, warum Remakes 20 Jahre alter Simpel-Titel überhaupt von der verwöhnten Spielgemeinde angenommen werden sollen, kennen wahrscheinlich nicht einmal die Hersteller selbst. Kann ein primitives Alien-Schützenfest wie "Space Invaders" heute noch motivieren? Und wie genial ist das Würfelgehoppse der Lang-



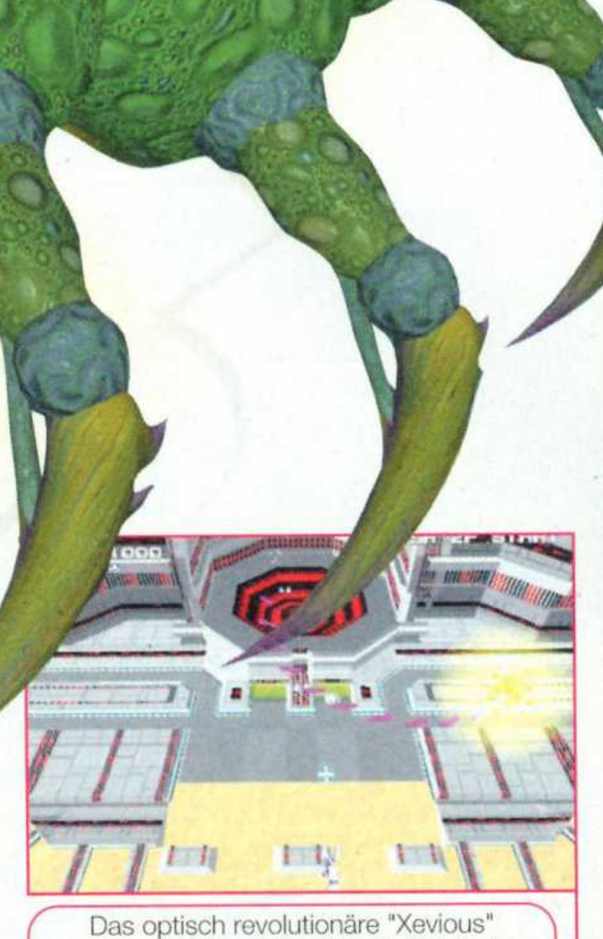


Bei "Robotron X" kamen ausnahmsweise auch N64-Besitzer in den 'Genuß' eines Remakes (links). Allerdings war schon die Playstation-Variante wenig geglückt (rechts).





Hasbros "Frogger": Auch 3D machte aus dem Frosch keinen Prinzen.



Das optisch revolutionäre "Xevious" kehrte dreidimensional in die Spielhalle und auf die Playstation zurück

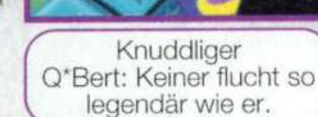
nase "Q*Bert" wirklich? Oder trüben hier doch nur nostalgische Kindheitserinnerungen den Geschmack und Verstand einer überschaubaren Fangemeinde? Zumindest haben die Hersteller erkannt, daß eine Neuauflage nicht nur aus einer technisch sauberen Emulation historischer Automaten bestehen darf. Die meisten Oldie-Sammlungen bieten nicht nur die nackten Spiele, sondern betten sie in geschichtliche Infos, Tips, Interviews, Artworks oder antikes Work-in-Progress-

Q*BERT



Flug-Plattformen als letzte Rettung

D. Gottlieb & Co. (1982): Einer der großen Spielhallen-Hits der 80er war für Entwickler Warren Davis zunächst nur eine kleine Programmierübung. Eigentlich wollte er lernen, wie man auf dem Rechner Zufall und Schwerkraft simuliert. So entwarf er eine Pyramide aus dreidimensionalen Quadern, über die Bälle ohne vorbestimmten Weg nach unten purzeln. Als er dann einen Charakter implementierte, den man auf der Pyramide herumhüpfen lassen konnte, war der Grundstein für "Q*Bert" gelegt. Mit dem Verfärben der Würfel kam das Spielprinzip hinzu, und den Bällen wurden vier weitere Feinde zur Seite gestellt.



Knuddliger Q*Bert: Keiner flucht so legendär wie er.

Hasbro/Artec (11/99)

Anhänger des Originals kommen bei der Neuauflage in jedem Fall auf ihre Kosten. Die Arcade-Version ist nichts anderes als ein optisch und akustisch sanft aufpoliertes "Q*Bert", selbst Level- und Rundenzahl bleiben gleich. In der neuen Version gestaltet sich das Spielprinzip zwar wie gehabt, die simple Pyramide hat jedoch ausgedient. 36 Level bieten gewagt konstruierte Würfelgebilde, die wegen ihrer Größe zum Teil über den Bildschirm scrollen. Stellt Ihr Euch beim Umfärben geschickt an, werdet Ihr mit einigen versteckten Leveln und Bonusrunden belohnt. Um sich gegen die neuen fiesen Gegner wehren zu können, bekommt Euer Nasenzwerg außerdem einige Power-Ups spendiert. Nicht zuletzt versprechen uns die Entwickler einen Mehrspieler-Modus und einige Minispielchen.



Er hüpft und hüpft und hüpft. Dieses Mal sind es nicht nur Pyramiden, von denen Ihr aus Versehen ins Leere springt.

MISSILE COMMAND

Hektik und Chaos bestimmten das Spiel

Atari (1980): Spiele als Abbild der Wirklichkeit: Mitten in der Zeit des kalten Krieges und nuklearer Bedrohung lockte das schweißtreibende Atomraketen-Abknallen die Leute scharenweise in die Spielhalle. Dabei war das Prinzip von "Missile Command" extrem simpel und Abwechslung ein Fremdwort. Immer neue Wellen heranfliegender Geschosse mußten vom Himmel geholt werden, bevor sie die Städte am unteren Bildschirmrand in Schutt und Asche legten. Zu diesem Zweck besaß der Spieler drei Basen, jede mit zehn Abwehrraketen bestückt. Diese wurden den Flugkörpern des Aggressors entgegengeschickt, wobei sich anhand eines Fadenkreuzes der Detonationsort am Himmel bestimmen ließ. Als Steuergerät kam ein Trakball zum Einsatz, dessen Schnelligkeit und Exaktheit in höheren Stufen unentbehrlich war.



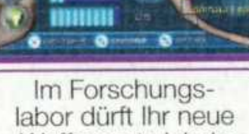
Die 2D-Variante bietet hübsche Farbeffekte und unterschiedliche Hintergrundgrafiken

Hasbro/Meyer-Glass (11/99)

Auf einen Trakball müssen Playstation-Kommandeure leider verzichten, nicht aber auf die klassische Version von "Missile Command". Trotz farbenfroher Grafik und aufgepeppter Soundeffekte bleibt das "Classic"-Spiel simpel wie gewohnt. Auch in der "Ultimate"-Version ist die Stadtverteidigung Eure Hauptaufgabe. Während Ihr Metropolen auf verschiedenen Kontinenten vor der nuklearen Bedrohung rettet, müßt Ihr zusätzlich außerirdische Endgegner vernichten. Die 3D-Darstellung und ein scrollender Bildschirm sorgen für ungewohnte Optik und abgewandeltes Spielprinzip. Via Radar seht Ihr, wohin gerade Raketen unterwegs sind; durch die frei drehbare Kamera könnt Ihr zudem Extrastädte finden und verteidigen. Verdiente Punkte steckt Ihr in die Entwicklung von Extrawaffen. Ein kooperativer Mehrspieler-Modus sollte das Treiben am Bildschirm noch explosiver gestalten.



In der neuen Version müssen die Städte im dreidimensionalen Terrain verteidigt werden



Im Forschungslabor dürft Ihr neue Waffen entwickeln

SPACE INVADERS

Die Urheber der Invasion aus dem All

Taito (1978): Nicht umsonst gilt Taitos Alienschlacht als Urvater der Ballerspiele. Die letzten zwanzig Jahre haben wir zwar Hunderte Weltraum-Shooter gesehen, die Quintessenz ist aber immer die gleiche geblieben: Horden attackierender Außerirdischer abknallen und den gegnerischen Schüssen ausweichen. Natürlich war "Space Invaders" in allen Belangen primitiv, angefangen von der dreifarbigen Grafik bis zur nicht-existenten KI. Die fünfreihige Alienformation, die der Spieler mit seinem Bodengeschütz pulverisieren mußte, wanderte gemächlich von einer Seite des Bildschirms zur anderen. Am Rand angekommen, rutschte der Invasoren-Korso ein Stückchen nach unten und bewegte sich wieder zurück. Dabei entließen die Bösewichte Bomben, die der Spieler abschießen oder vor denen er sich unter einem Schutzschild verstecken konnte. Die Krux an der Pixel-Schießbude war die mit jedem Treffer zunehmende Geschwindigkeit der Aliens.

Mächtige Endgegner machen die Planetenverteidigung zur Schwerstarbeit. Ein Schutzschild schafft Erleichterung.

Activision/Z-Axis (4. Quartal)

Auch bei seiner zweiten Classic-Lizenz geht Activision die Sache richtig an. Die Grafik ist zwar auf 3D getrimmt, doch die Neuauflage ist immer noch ein astreiner 2D-Shooter. 100 Level lang verteidigt Ihr Erde, Mars, Pluto oder Saturn gegen eine Armada von Aliens. Habt Ihr einen Planeten von der Weltraumbrut befreit, wartet einer von zehn dicken Endgegnern auf seine Vernichtung. Interessant ist das Power-Up-System von "Space Invaders": Trefft Ihr vier Aliens einer Sorte, bekommt Ihr eine Zusatzwaffe wie Doppelschuß, Laser oder Bumerang-Raketen. Auch die Ufos, die am oberen Bildschirmrand vorbeiflitzen, sind in der Neuauflage mit von der Partie. Bei Abschuß winkt ein Schutzschild, das Euch im Bombenregen hilft. Zwischen manchen Levels holt Ihr in einer "Challenge Stage" gleich Dutzende der dicken Dinger vom Himmel.

Selbst das UFO der Urversion gibt es in Activisions Neuauflage zu bestaunen und vom Himmel zu holen





Namcos Galaxian-Revival bot brillanten Vierspieler-Spaß. Leider war das Vergnügen relativ kurz.

Material ein. Doch auch wenn eine Kompilation mit noch so viel Liebe gemacht ist, letztlich ist das Ganze doch eher Infotainment für Videospielenthusiasten als massentaugliches Spielefutter.

Um von den berühmten Namen wirklich zu profitieren, müssen die Spielkonzepte so stark erweitert werden, daß sie mit der Qualität aktueller Titel konkurrieren können. Bisher geschah das meist durch eine Portierung des Spielgeschehens in den dreidimensionalen Raum. So brachte Namco 1990 die antiken UFO-Geschwader in "Galaxian 3" wieder in die Spielhalle und sechs Jahre später auf die Playstation. Auch der Vertikalscroller "Xevious" nahm, aufgepeppt durch moderne Polygon-Optik, den Umweg über die Arcade, bevor er 1997 auf der Playstation als "Xevious 3D/G+" im Doppelpack mit der Urversion sein Comeback feierte.

Die 3D-Nachfolger von "Frogger", "Pitfall" und "Robotron" waren dagegen nur auf den Heimspieler-Markt ausgerichtet, wobei mit "Robotron X" ausnahmsweise auch die N64-Nutzer unter den Nostalgikern zu ihrem Recht kamen. Allerdings konnten weder das chaotische Robo-Gemetzel, noch die 3D-Hüpfereien von Activisions Indy-Clone Pitfall Harry oder

PONG

"Pong" gab es in etlichen Varianten

Atari (1972): Mit dem minimalistischen Tennisspiel "Pong" legte Nolan Bushnell den Grundstein seiner legendären Firma Atari, deren Hochs und Tiefs bezeichnend für die Unwägbarkeiten des Videospielmarktes sind. Mit 500 US-Dollar Startkapital ausgestattet, bastelte der Ingenieur das erste Gerät und stellte es in seiner Stammkneipe auf – mit unglaublichem Erfolg. Schon ein Jahr später produzierte Atari über 10.000 Automaten, 1974 begann mit einer "Pong"-Konsole der Einzug ins Wohnzimmer. Etliche Abwandlungen des ursprünglichen Konzepts beherrschten Mitte der Siebziger den Automaten- und Konsolen-Markt, auch Atari selbst steuerte etliche Varianten bei. Bei "Pong Doubles", "Quadrapong" oder "Super-Pong" durften sich bereits vier Leute um das Gerät versammeln.

So sah der erste Spielautomat der Firma Atari aus, handgefertigt von Nolan Bushnell.



Aus dem Boden fahrende Hindernisse lenken den Ball in unvorhersehbare Bahnen

Hasbro/Supersonic (10/99)

Ein verwundertes Raunen ging durch die Konsolenwelt, als Hasbros Pläne bekannt wurden, "Pong" neu aufzulegen. Wie kann man aus dem simpelsten Spiel der Geschichte einen tollen Playstation-Titel basteln? Doch die Entwickler von Supersonic haben nicht nur Schläger und Bällen eine dritte Dimension spendiert, sondern auch soweit am Spielprinzip gefeilt, daß "Pong" der Multiplayerspaß im Herbst werden könnte. Über 20 Welten bieten Arenen in allen Formen und Größen, die Thematik der Szenarien reicht vom Fußballfeld über den Flipper bis zur Legebatterie. Etliche unbewegliche und mobile Hindernisse wie Pinguine oder Schafe lenken den Ball ab. Zudem könnt Ihr offensive und defensive Power-Ups einsammeln, mit denen Ihr den Knüppel des Gegners verkürzt oder Euren eigenen verlängert. Bis zu vier Schlägertypen kämpfen nicht nur "jeder gegen jeden", diverse kooperative Modi lassen Euch auch mit Freunden gegen die KI antreten.





Eine Unzahl witziger Hintergründe und Ideen machen aus dem Simpeltitel ein amüsantes Vergnügen

CENTIPEDE



Krabbelzeug im Anmarsch

Atari (1980): Auch beim Angriff der Hundertfüßler kam Ataris Trakball zum Einsatz. Mit ihm steuerte der Spieler ein kleines Raumschiff im unteren Bereich des mit stilisierten Pilzen übersäten Bildschirms. Aufgabe war es, Runde um Runde die chitingepanzerten Biester, die sich durch den Champignonwald auf das Schiff zuschlängelten, abzuknallen. Hektik war ein bestimmender Faktor von "Centipede", denn bei den segmentierten Feinden führte alles außer einem Kopf- oder Schwanztreffer zur Teilung bzw. Verdopplung der Angreifer. Hinzu kam, daß ein getroffenes Segment einen Pilz hinterließ und die Hundertfüßler bei dichtem Bewuchs dem Spieler erheblich flotter zustrebten.



Kreuz und quer ballert Ihr Euch durch den Pilzwald und die Horden ekligen Ungeziefers

Hasbro/Realsports (10/99)

Die Rückkehr der Hundertfüßler und ihrer kriechenden Armada geschieht in 3D und sogar mit Hintergrundgeschichte. Das harmlose Völkchen der Wee wird von der bösen "Centipede"-Königin bedroht: Ihr müßt nun mit Eurem Raumschiff antreten, um die tierischen Horden zu vertreiben. Beim Einsatz in verschiedenen Teilen der Wee-Welt trefft Ihr nicht nur auf die obligatorischen Pilze und ursprüngliche Feinde wie Spinne und Skorpion, sondern auch auf neue Bösewichte wie Flöhe und Libellen. Euer Schiff könnt Ihr aus verschiedenen Perspektiven führen, ein Radar weist den Weg zum nächsten Einsatz als Ungeziefervernichter. Insgesamt 23 Level wollen im Abenteuer-Modus bezwungen werden, als Goodie gibt's ein getuntes Original.

PS



Bei der Ausrottung der Hundertfüßler besucht Ihr eine Reihe unterschiedlicher Landschaften



Das etwas mißglückte Wiedersehen mit einer Hüpfspiellegende: "Pitfall 3D" von Activision.

Konamis grünem Fliegenfänger überzeugen. Trotz hübscher Grafik und den neuen Aspekten, die der dreidimensionale Raum ermöglichte, fehlte den Titeln der einfache Charme und das packende Spielprinzip der Vorgänger. Daß die dritte Dimension gar nicht nötig ist, um aus einem Klassiker eine ansprechende Neuauflage zu machen, hat Activision mit der 98er-Version von "Asteroids" bewiesen. Tolle Explosionseffekte, neue Gegner und etliche Extrawaffen peppten das simple Weltraumgeballer auf, ohne daß das Flair oder die Grundthematik des antiken Vektorautomaten verloren gegangen wären. Dieses Jahr stehen die Remakes einiger der erfolgreichsten und berühmtesten Spiele der Vergangenheit an. Wieder einmal können Activision, Hasbro oder Namco beweisen, daß sich die Urväter auch respektvoll und respektabel umsetzen lassen und nicht nur die Mottenkiste für schnelles Geld geplündert wird. Man darf gespannt sein. *sf*



OLDIE-KOLLEKTIONEN: Letzte Ruhe für Klassiker

Üblicherweise werden antike Spiele als Originalprogramme via Emulator auf den Bildschirm gebracht. Von seiner Qualität hängt ab, ob sich ein Titel wie in der Arcade spielt, oder ob Ihr Euch mit kleinem Bild und Geruckel herumärgern müßt (Technik). Oft wird neben den Spielen auch eine Fülle an Text- und Bildmaterial geboten (Extras). Nicht zuletzt ist natürlich wichtig, ob die Compilation auch heute noch Geniales bietet oder nur eine Handvoll Krücken (Auswahl).

TITEL	ENTHALTENE SPIELE	ERHÄLTLICH IN	EXTRAS	TECHNIK	AUSWAHL
Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 1	Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command, Super Breakout, Tempest	Deutschland, USA	●●●	●●●	●●
Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 2	Crystal Castles, Gauntlet, Marble Madness, Millipede, Paperboy, Road Blasters	Deutschland, USA	●	●	●●
Arcade's Greatest Hits: Midway Collection 2	Blaster, Burgertime, Joust 2, Moon Patrol, Splat, Spy Hunter, Tapper	Deutschland, USA	●●	●	●●
Capcom Generation 1	1942, 1943, 1943 Kai	Japan	●	●●●	●
Capcom Generation 2	Ghost'n'Golbins, Ghouls'n'Ghosts, Super Ghouls'n'Ghosts (SNES)	Japan	●	●●●	●
Capcom Generation 3	Exed Exes, Higemaru, Son Son, Vulgus	Japan	●	●●●	
Capcom Generation 4	Commando, Commando 2, Gun Smoke	Japan	INDIZIERT		
Capcom Generations	Teil 1 bis 3 der Serie	Deutschland	●	●●●	●●
Namco Museum Vol. 1	Bosconian, Galaga, New Rally X, Pac-Man, Pole Position, Rally X, Toy Pop	Deutschland, Japan, USA	●●●	●●●	●●●
Namco Museum Vol. 2	Dragon Buster, Gaplus, Grobda, Mappy, Super Pac-Man (Japan: Cutie Q), Xevious	Deutschland, Japan, USA	●●●	●●●	●●
Namco Museum Vol. 3	Dig Dug, Galaxian, Ms. Pac-Man, Phozon, Pole Position 2, The Tower of Druaga	Deutschland, Japan, USA	●●●	●●●	●●●
Namco Museum Vol. 4	Assault, Genpai, Ordyne, Pac-Land, Return of Ishtar	Deutschland, Japan, USA	●●●	●●●	●●
Namco Museum Vol. 5	Babaduke, Dragon Spirit, Legend of Valkyrie, Metrocross, Pac-Mania	Deutschland, Japan, USA	●●●	●●●	●●
Namco Museum Encore	Dragon Saber, King & Balloon, Motos, Rolling Thunder, Rompers, Sky Kid, Wondermomo	Japan	●	●●●	●
Williams Arcade's Greatest Hits	Bubbles, Defender, Defender 2, Joust, Robotron: 2048, Sinistar	Deutschland, USA	●●●	●●●	●●●



57 ACTIVATED Δ Tel. 030-399 918-0 Δ Fax 030-399 031 57 Δ www.ACTIVATED.de Δ chip@infopool.com Δ ACTIVATED Δ Tel. 030-399 918-0 Δ Fax 030-399 031 57 Δ www.ACTIVATED.de Δ chip@infopool.com Δ ACTIVATED Δ Tel. 030-399 918-0 Δ Fax 030-399 031 57
es gelten unsere AGBs!
SUPERCHIP®
- SYPOC-Tech. √
- spielt Importe +++ √
- für alle Modelle √
- 100% getestet √
- Stealth-Modus √
- incl. Einbaupläne √
- FinalFantasy8 kompatibel √
1001
Stück 15 DM
3 St. je 12 DM
5 St. je 7,80 DM
10 St. je 5,90 DM
25 St. je 5,56 DM
50 St. je 4,98 DM
EXCLUSIV
SUPERCHIP EINBAUPLATINE
- Zeit sparen √
- kein Vorlöten √
- Chip wird gesockelt √
- Kabelenden verzinnt √
Tip: Beim Kauf von Chips kostet die Platine nur je 2 DM
1004
Stück 5 DM
15 St. je 3,50 DM
1500 RF-MODULATOR
28 DM
- PlayStation an Antenneneingang √
- Antennensignal wird durchgeschliffen √
- kein Umschalten notwendig √
1600 PSX PAL-BOOSTER
28 DM
- konvertiert NTSC auf PAL √
- liefert Chinch-Audio + Video √
- Incl. Antennenkabel √
3006 MULTITAP
- kollektiver Spielspaß √
- 5-Spieler gleichzeitig √
- original SONY √
68 DM
1305 COBRA GUN
- kompatibel zu "JUDGE DREAD" √
- kompatibel zu "CRYPT KILLER" √
u.a.
28 DM
1208 SET PSX INFRAROTPADS
- große Reichweite √
- kleiner Preis √
- 2 Pads √
38 DM
JAM!!
- PlayStation an PC Monitor √
- Jedes Videosignal anschließbar √
- PAL/NTSC-Kompatibel √
- S-Video-Eingang √
ORIGINAL
JAM!!
3179
AIMS
129,99 DM
Ramnet
- kopiert Memorycards √
- zwei Memorycardslots √
- PC-Schnittstelle √
- inclusive PC-Anschlusskabel √
- DexDrive™ kompatibel √
- Mit DOS und Windows Software √
- Spielstände auf PC sichern √
- Internet-Spielstände kompatibel √
- Batterie- oder Netzbetrieb √
49,99 DM
3049
STANDARD-JOYPAD
- das ideale Zweitpad √
- mit Zeitlupe und Dauerfeuer √
- ergonomisches Design √
8 DM
1220
1701
1 MB MEMORYCARDS
in 5 Farben lieferbar
Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM
MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION
2 MB (30 Block) 18 DM 1802
3 MB (45 Block) 27 DM 1803
4 MB (60 Block) 36 DM 1804
6 MB (48 Block) 48 DM 1806
8 MB (120 Block) 58 DM 1808
KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS
8 MB (120 Block) 22,99 DM 1708
24 MB (360 Block) 34,99 DM 1724
40 MB (600 Block) 41,99 DM 1740
56 DM (840 Block) 49,99 DM 1756
72 MB (1080 Block) 59,99 DM 1772
ACTIVATOR®
- deutsches Schummelmodul √
- spielt Importe ab √
- 500 deutsche Codes enthalten √
- deutsche Bedienungsanleitung √
- Lieferung incl. Cheatheft und RGB-Kabel √
- kompatibel mit FinalFantasy 8 √
- kein Garantieverlust √
Set nur 98 DM
3129
ARPEX
- Verbindungsmodul PlayStation + PC √
- Verbindung über (fast) jedes Modul √
- Anschluss an PC-Druckerschnittstelle √
- Cheateingabe über PC √
- Cheatsuche über PC √
- Cheatmanagement am PC √
- Updatemöglichkeit über PC √
- Memorycard-Manager über PC √
- Incl. deutscher Windows95-Software √
3149
GAME ENHANCER
- Schummelmodul √
- Importfunktion + S.K. √
- komplett englischsprachig √
- eigene Codes eingeben √
- speichert bis zu 500 Codes √
- Baugleich PS Hacker, Game Hunter... √
- Incl. Feder √
3128
19,99 DM
49,99 DM
3059s
48,99 DM
PSX-GEHÄUSE
- der neue coole Look √
- für jede PSX (ausser 1002) √
- incl. deutsche Anleitung √
- einfacher Umbau √
BLAUTRANSPARENT
SCHWARZTRANSPARENT
3059b
48,99 DM
VIRTUAL GUN®
- die ultimative Waffe √
- sieht aus wie echt √
- realistische Rückschlagfunktion √
- der Schlitten der Waffe bewegt sich √
- kompatibel zu allen Pistolenspielen √
- sehr zielgenau √
- incl. Gcon-Adapter √
3119
119 DM
INTERNET-INFOPOOL: WWW.ACTIVATED.DE
3034
34,99 DM
ACT-PAD
3007 PSX MAUS 18 DM
18 DM
1101 SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE +RGB-KABEL
JOYPADVERLÄNGERUNG MIT SHOCKUNTERSTÜTZUNG 7 DM
1292
1110 RGB-KABEL MIT ZUSÄTZLICHEN AUDIO-CHINCHSTECKERN UND G-CON BUCHSE 15 DM
RGB-KABEL MIT ENTSTÖRFILTER 1100 9 DM
LINKKABEL
2 METER 7 DM 1109
7,5 METER 38 DM 1175
30 METER 98 DM 1130
BESTELLHOTLINE 030-399 918-0
HEUTE BESTELLT-HEUTE ZUR POST!
jazPiper
- PORTABLER MP3 PLAYER
- 32 MB RAM
- DIKTIERGERÄT
- ADRESSBUCH
- DISPLAY FÜR TITEL
- BENUTZT SMARTCARDS
399,99 DM
MP3 PLAYER SCREENSHOT
MP3 PLAYER SCREENSHOT
PlayStation MP3 Player
vorn
seite
hinten
149,99 DM 3149
MP3 ACTIVATOR
LADENGESCHÄFT: LEVETZOWSTR. 12A IN 10555 BERLIN
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAXABRUF 030-399 031-58
FAX 030-399 031-57

ROLLENSPIEL-RUNDSCHLAG

Die Fantasy-Flut rollt: Square und Sony versorgen Playstation-Abenteurer gleich mit fünf potentiellen Toptiteln auf einmal.


Durch fleißige Attacken steigert ihr Euren Magiestatus bis zum magischen Overkill

Chrono Cross

Während Europa und die USA sehnsüchtig auf "Final Fantasy 8" warten, werkeln die Rollenspiel-Altmeister aus dem Hause Square bereits fleißig an neuen Projekten. Einen Schwerpunkt legen sie dabei auf Fortsetzungen ihrer erfolgreichen Super-Nintendo-Titel. Außer dem in Japan bereits erhältlichen "Legend of Mana" sorgt vor allem der Nachfolger des technisch wie spielerisch brillanten "Chrono Trigger" für Furore, das noch heute von vielen Rollenspielveteranen als einer der besten Vertreter des Genres gehandelt wird. Wie schon im Vorgänger bestimmen auch in "Chrono Cross" Reisen durch Raum und Zeit das Spielgeschehen. Der junge Serge, die forsche Kid und der edle Ritter Glenn verbünden sich auf ihrer Reise durch diverse Dimensionen gegen den fiesen Katzenmensch Yamaneko. Inwiefern "Chrono Cross" an die Handlung des Vorgängers anschließt, ist ungewiß; Kenner des Originals finden jedoch im ganzen Spiel versteckte Andeutungen auf den Super-Nintendo-Klassiker. So hat man z.B. im Kampf an den famosen "Dual Tech"-Manövern festgehalten: Werden die Monster besonders bedrohlich, kombinieren Serge und Glenn ihre Kräfte, um den gefürchteten X-Strike auszuführen. Bei den in Echtzeit ablaufenden Kämpfen wählt ihr ähnlich wie in "Xenogears" zwischen Angriffen mit verschiedener Stärke, bis Eurem Charakter die Puste ausgeht. Ungewöhnlich erscheint die Entscheidung, auf Erfahrungspunkte zu verzichten, um langwieriges Heldentraining zu vermeiden. Japans Rollenspielfans ziehen Anfang 2000 in die "Chrono Cross"-Abenteuer, die US-Version folgt noch im selben Jahr. PAL-Spieler hoffen auf eine frühe Umsetzung.





Zwischen Euren Abenteuern genießt ihr das friedliche Stadtleben und haltet in der örtlichen Kneipe einen Plausch mit den Einwohnern

"Chrono Cross": Zauberhaft vorgerenderte Hintergründe wechseln sich mit beeindruckenden Echtzeit-Kampfsequenzen ab.



TITEL	Chrono Cross
HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	nicht bekannt

Rollenspiel-Klassiker im 32-Bit-Gewand: Optisch und akustisch herausragende Fortsetzung des SNES-Megasellers.

BACK TO THE ROOTS

LEGEND OF MANA


Erschaffe Deine eigene Welt: Durch das "Landmake"-System erlebt jeder Spieler sein eigenes Abenteuer.

1994 brachte Nintendo mit Squares "Secret of Mana" eines der ersten Fantasy-Abenteuer für das SNES nach Deutschland. Der Nachfolger (in Japan als "Seiken Densetsu 3" bekannt) erreichte allerdings weder Europa noch die USA. Mit "Legend of Mana" präsentiert Square nun den vierten Teil für die Playstation. Grafisch komplett in 2D gehalten, überzeugt "Legend" mit wunderschönen handgezeichneten Hintergründen, liebevoll animierten Figuren und bildschirmfüllenden Endgegner-Sprites. Zu Beginn des Spiels wählt ihr zwischen männlichem und weiblichem Charakter und greift Euch die Lieblingswaffe. Ihr besucht Städte und Dörfer, plaudert mit den Einheimischen und durchkämmt Wälder und Verliese auf der Suche nach Artefakten. Werdet ihr bei Euren Ausgrabungen von herumstreunenden Monstern angefallen, bekämpft ihr diese in herkömmlicher Action-Adventure-Manier und sammelt nach dem Kampf Erfahrung und Spielgeld in Form von Kristallen und Goldstücken. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist bei "Legend of Mana" die Oberwelt nicht vorgegeben, vielmehr könnt ihr durch Verwendung besagter Artefakte Eure eigene Spielumgebung erschaffen.


Tag Team: Wie beim Vorgänger ist es auch in "Legend of Mana" möglich, zu zweit ins Abenteuer zu ziehen.

Unerschrockene Zocker greifen zur bereits erhältlichen japanischen CD, eine US-Version ist für 2000 angekündigt.



Waffen wie MG und Granatwerfer werden durch Exoten wie den Regenschirm ergänzt

Höher, schneller, weiter: Übergroße Monster und bildschirmfüllende Zaubersprüche beeindruckten schon im "Wild Arms"-Erstling.



Keine Chance für böse Buben: Mit vereinten Kräften werdet ihr selbst mit den bizarrsten Kreaturen fertig.

ABENTEUER MAL ZWEI

Dewprism

Auch die Freunde actiongeladener Adventure-Kost kommen bei Squares neuester Spieleoffensive nicht zu kurz. Wie schon ihr letztes Action-Adventure "Brave Fencer Musashi" bewegt sich auch "Dewprism" in der dritten Dimension, die Grafik wurde jedoch weiter verbessert. Neu ist, daß Ihr zwischen zwei Charakteren wählen dürft: Die Kulleraugenamazone Mint vermöbelt ihre Gegner entweder mit handfesten Gymnastikreifen oder setzt zum magischen Rundumschlag an. Anime-Abenteurer Rue hingegen verfügt über ganz andere Talente: Neben der Verteidigung mit einer profanen Axt kann er die Gestalt und damit individuelle Talente besiegter Gegner annehmen. Durch diese unterschiedlichen Fähigkeiten der beiden Protagonisten variieren die Lösungswege für die obligatorischen Rätsel und sonstigen Aufgaben: Während Mint bei einem Wettlauf hoffnungslos unterlegen ist, verwandelt sich Rue in einen Wolf und sichert sich den Sieg. Die Story wird jeweils aus dem Blickwinkel des gewählten Helden erzählt, beide haben jedoch eine eigene Geschichte und sorgen so für doppelten Spielspaß. "Dewprism" wird noch diesen Winter in Japan auf den Markt kommen, ein US-Release ist für Anfang 2000 angesetzt. Ob eine PAL-Fassung erscheint, ist zur Zeit unklar.

In der Stadt Karona finden unsere Helden Rat und Unterstützung bei der Bevölkerung



Autsch: Wo die wilde Anime-Prinzessin Mint hinlangt, da wächst kein Gras mehr.

Wild Arms 2



Dramatisch: Zwei CDs bieten genug Platz für massenweise Anime-Einspielungen.

Es gibt ein RPG-Leben jenseits von Square: Auch Sony schickt mit "Wild Arms: 2nd Ignition" die Fortsetzung eines der ersten Playstation-Rollenspiele an die Front. Im Gegensatz zum Vorgänger präsentiert sich die Welt Filgaia mittlerweile in gerenderter 3D-Umgebung mit Charakteren auf Sprite-Basis. Neben der Optik wurde das Hauptaugenmerk auf spielerische Verbesserungen gelegt. So könnt Ihr nun die Rollenspiel-typischen Zufallsbegegnungen verhindern: Erscheint ein Ausrufezeichen über dem Kopf Eures Helden, steht ein Feindkontakt unmittelbar bevor; durch Drücken des X-Knopfes kann der Kampf jedoch zwecks Ressourcen-Schonung vermieden werden. Auch das Erfahrungssystem wurde überarbeitet, nach dem Level-Aufstieg könnt Ihr individuelle Charakterfertigkeiten gezielt verbessern. Die Spielfiguren ähneln den Helden aus dem Vorgänger: Ashley, der "Gun Warrior", erledigt seine Gegner mit diversen Schußwaffen oder dem guten alten Schwert, die fesche Riluka verläßt sich auf ihre magischen Fähigkeiten. Dritter im Bunde ist der Ex-Soldat Brad, bewaffnet mit Gewehr und Raketenwerfer sowie selbstmörderischem Sprengstoff-Stirnband. Zu Beginn wählt ihr einen Helden aus, erst später wächst die Gruppe zu voller Stärke heran. *dm/nc*



Sequenzen wie diese erinnern an die 16-Bit-Tage des Rollenspiel-Genres



TITEL
Wild Arms 2
HERSTELLER
Sony
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
nicht bekannt

Attraktives Universum und verbesserte Technik: Konsequente Fortsetzung des ersten Teils, die durch mehrere Storylines fasziniert.

IN GEHEIMER MISSION

VAGRANT STORY



Gut und Böse: Oben seht ihr Fiesling Sydney, rechts seinen Gegenspieler Ashley Riot.

Eines der interessantesten Square-Projekte seit langem ist "Vagrant Story". In einer Umgebung, die stark dem mittelalterlichen Europa ähnelt, schlüpft der Spieler in die Rolle des Spezialagenten Ashley Riot, Mitglied der geheimen Einheit "Riskbreaker". Dessen Gegenspieler Sydney Lostalot, Anführer der gefährlichen "Mellenkamp"-Sekte, hat das Anwesen des Fürsten Bardorba besetzt und zahlreiche Geiseln genommen. Um die Motive des Sektenführers zu klären und die Gefangenen zu befreien, soll Ashley unbemerkt in die Festung eindringen. "Vagrant Story" ist eine Art "Metal Gear Solid" im Fantasy-Gewand, die rollenspieltypische Optionenvielfalt kommt jedoch nicht zu kurz. Wird der Spion entdeckt, seht Ihr einen Kampfbildschirm, in dem ihr Euch frei bewegen könnt. Neu ist, daß Arme, Beine, Torso und Kopf seperat gepanzert und angegriffen werden. Je nach Trefferzone variieren die Auswirkungen. Grafisch holen die Entwickler, die zuvor an Klassikern wie "Final Fantasy Tactics" und der "Ogre Battle"-Serie gearbeitet haben, das letzte aus der Playstation-Hardware heraus. Die detaillierte Umgebung wirkt wie aus einem Fantasy-Film entliehen und überzeugt mit Lichteffekten und hervorragend animierten Figuren. Auch akustisch begeistert das Spiel durch monumentale Orchester-Klänge. Einziges Manko ist die Spielzeit, die mit rund fünf Stunden eher dürftig ausfällt.



Marvel läßt grüßen: Sämtliche Dialoge erscheinen in Comic-typischen Sprechblasen.





Auch die Action kommt nicht zu kurz; Ashley muß sich gegen diverse Gegner behaupten.

Segas interkontinentale Berg- und Talfahrt

Während Segas Stern in Nippon nach kurzem Höhenflug am Sinken ist, gibt es einen Lichtblick im Westen

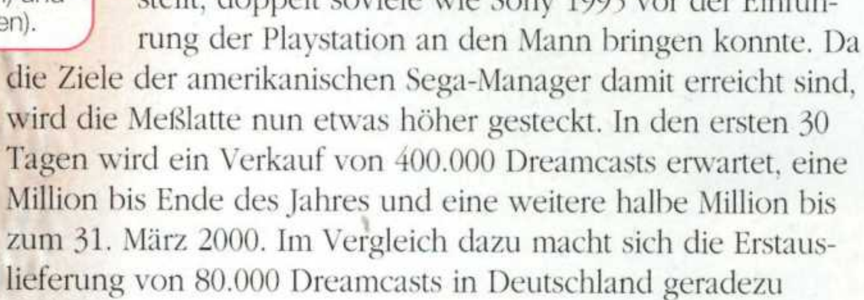
Die Freude der japanischen Sega-Manager war nur von kurzer Dauer. Die Verkaufszahlen der neuen Konsole schnellten zwar nach der Preissenkung im Juni massiv in die Höhe und verschafften auch dem Aktienkurs eine bitter nötige Erholung. Doch eine Woche später wurde der Dreamcast-Absatz in Japan bereits wieder von der Playstation überholt. Allerdings war daran auch Capcoms "Dino Crisis" schuld, das mit 400.000 verkauften Einheiten in nur einer Woche wie eine Bombe einschlug und damit Sonys Hardware-Verkäufe ankurbelte. Dennoch verließ die Anleger das Vertrauen in den Sega-Konzern, und der Nikkei-Kurs rutschte wieder kräftig talwärts. Für eine kleine Entspannung sorgte jedoch die Veröffentlichung von Namcos "Soul Calibur", von der der Dreamcast-Umsatz und die Sega-Aktie leicht profitieren konnten.

Ganz anders sieht es momentan für Sega of America aus. Dank einer ausgedehnten und kostspieligen Marketingkampagne und dem Dreamcast-Verleih der "Hollywood Video"-Kette konnten die Nordamerikaner traumhafte Vorverkäufe erzielen. Sechs Wochen vor dem USA-Release sind bereits 200.000 Konsolen bestellt, doppelt soviele wie Sony 1995 vor der Einführung der Playstation an den Mann bringen konnte. Da die Ziele der amerikanischen Sega-Manager damit erreicht sind, wird die Meßlatte nun etwas höher gesteckt. In den ersten 30 Tagen wird ein Verkauf von 400.000 Dreamcasts erwartet, eine Million bis Ende des Jahres und eine weitere halbe Million bis zum 31. März 2000. Im Vergleich dazu macht sich die Erstauslieferung von 80.000 Dreamcasts in Deutschland geradezu mickrig aus.



Spiele, die den Aktienmarkt beeinflussen: "Soul Calibur" (oben) und "Dino Crisis" (unten).

Nach den ersten Erfolgen in den USA geht die millionenschwere Werbekampagne ungebremst weiter. Am 23. August startet die 22wöchige "Sega Dreamcast Mobile Assault Tour", bei der 39 US-amerikanische Städte von auffälligen Sega-Vehikeln angesteuert werden. Die riesigen Trucks im Militärdesign sind mit einer bombastischen Soundanlage und je 16 Dreamcast-Racks ausgestattet. Durch die Aktion sollen bis zu 50 Millionen Verbraucher einen Eindruck von der neuen Sega-Konsole bekommen. Zudem wird zusammen mit IGN.com (einem führenden Internet-Dienst für Spiele- und Entertainmentinfos) auf der Tour eine "Sonic Adventure"-Meisterschaft ausgetragen, die die Finalisten im Januar 2000 nach Las Vegas führt.



Acclaim ist fit für die nächste Generation

Als einziger Spieleentwickler ist Acclaim bei allen drei Zukunftskonsolen mit Produkten am Start

Nach ein paar mageren Jahren geht es für den Videospielpionier wieder aufwärts. Acclaim fährt Gewinn ein, erhöht von Jahr zu Jahr den Umsatz und beliefert vor allem das N64 mit spielerischer Qualität und Quantität. Zur Dreamcast-Einführung in den USA schmeißt sich der Hersteller nun auch beim neuen Sega-System voll in's Zeug. Mit "NFL Quarterback Club 2000", "TrickStyle", "Jeremy McGrath Supercross", "WWF Attitude" und "Shadowman" werden im Herbst gleich fünf Titel für die jungfräuliche Konsole bereit stehen. Aber auch für Spiele auf Nintendos Dolphin und Sonys Playstation 2 liegen schon erste Entwürfe in der Schublade. Einige Teams haben bereits mit der Entwicklung von Tools und Engines begonnen.





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **Driver** — GT Interactive
Unbeeindruckt vom Sommerloch verkauft sich GTs coole Auto-Action wie Stieleis am Baggersee. Zum zweiten Mal in Folge Pole Position für "Driver".

2 / - **Silent Hill** — Konami
Ein fabelhafter Neueinstieg für das spannende 3D-Grusical. Allein Hersteller Konami bleibt bei diesem Erfolg vor der Gänsehaut verschont.

3 / - **Syphon Filter** — 989 Studios
Horror und Brutalo-Action sind allseits beliebte Spielprinzipien. So reiht sich das knackige Agentendrama knallhart auf Platz 3 ein.

4 /2 **V-Rally 2** — Infogrames
Blech beherrscht diesen Monat die Top 5. Am sommerlichen Urlaubsstau beteiligen sich auch die Offroad-Boliden aus französischer Produktion.

5 /4 **Gran Turismo** — Sony
Unglaublich aber wahr: Es soll Spieler geben, die Sonys Straßenfeger nicht besitzen. Die Platinum-Edition merzt diesen Mißstand günstig aus.

Atari wird cool

Aus einer untergegangenen Legende der Videospielgeschichte soll ein Kultlabel für das neue Jahrtausend werden

Hasbro Interactive, seines Zeichens stolzer Besitzer des Atari-Nachlasses, ist gerade im Begriff, dem berühmten Namen einen trendigen Anstrich zu verleihen. Assoziiert der gealterte Videospiel-Freak mit dem Begriff Atari noch leidenschaftliche Spiele-Sessions, bringen Nachwuchs-Konsolenjünger das stilvolle Fujiyama-Logo maximal mit einer gefloppten 64-Bit-Konsole in Zusammenhang. Mit einer Handvoll Playstation-Neuauflagen historischer Super-Hits will Hasbro den Massenmarkt stürmen und den Boden bereiten für die über 70 Lizenzen, die einer Überarbeitung harren. Um aus Atari ein kultiges Label zu machen, spricht der amerikanische Spielzeughersteller nun direkt die Jugendlichen an – durch Sponsoring eines HipHop-Festivals in Hamburg. Am 28. August werden sich deutsche Top-Rapper zehn Stunden heftige Reimgefechte liefern, von den "Absoluten Beginnern" bis zu "Fettes Brot" und "Fünf Sterne Deluxe". Neben HipHop-Sounds sollen auch ein paar aufgestellte Playstations samt "Pong", "Centipede" und Konsorten für Unterhaltung sorgen. Ihr könnt das Konzert übrigens live im Internet unter www.flash.de mitverfolgen.



Multimedia-CDs für Dreamcast veröffentlicht

Die ersten zwei "MIL"-CDs kamen im August in Japan auf den Markt

Auf den Silberlingen mit dem Kürzel "MIL" findet der Dreamcast-Nutzer Audio-Tracks, Videos, Textinfos und Links ins WWW. Neben einer Fan-CD zu dem Anime-Adventure "White Illumination" ist in Japan die MIL-Maxi-Single "Heartbreak Diary" der einheimischen Girlie-Band "Deeps" erhältlich. Auf ihr finden sich vier Musikstücke, ein Musikvideo und ein leicht zu handhabender Zugriff auf die Fanpage der drei Mädels.



Quelle:
Theo Kranz Versand,
Playcom

1 /- **Shadowgate 64** — **Kemco**
Daß ein mittelmäßiges 3D-Adventure auf Platz 1 schießt, kann wohl nur an der Sommerflaute liegen. N64-Nutzer sind einfach hart im Nehmen.

2 /4 **Body Harvest** — **Gremlin**
Tote leben länger: Das strategische Action-Spektakel behauptet sich weiterhin in den Verkaufscharts. Gremlins Nachkommen wird's freuen.

3 /3 **Castlevania 3D** — **Konami**
Noch sind nicht alle Vampire gepfählt und sämtliche Monster gemetzelt. Auch diesen Monat gehen etliche neue Geisterjäger auf die Pirsch.

4 /- **Vigilante 8** — **Activision**
Bis der Nachfolger Ende des Jahres aus der Garage kommt, sahnt Activisions coole vierrädrige Zerstörungsorgie kräftig ab.

5 /2 **Turok 2** — **Acclaim**
Acclaims Rothaut ist nicht zu bremsen: Trotz Verlust dreier Plätze ist die Dauerbelegung der Charts eine tolle Leistung für den betagten Turok.

Sony und Electronic Arts bekämpfen Internet-Piraten

Die beiden Entertainment-Giganten gehen in den USA mit Erfolg gegen Raubkopierer vor – weitere Aktionen sollen folgen

Neben dem Schulhof ist mittlerweile das Internet der größte Umschlagplatz für illegale Kopien. Es gibt kaum ein Spiel, das nicht schon wenige Stunden nach Veröffentlichung den Weg ins WWW gefunden hätte. Möglichkeiten, den blühenden Handel und Tausch mit Raubkopien wirkungsvoll einzudämmen gibt es kaum. Zwar hat Sonys neuer "LibCrypt"-Kopierschutz die Szene verunsichert, doch dauerte es nicht mehr als zwei Wochen, bis Cracks für die geschützten PAL-Versionen von "Ape Escape" und "V-Rally 2" im weltweiten Netz auftauchten. In den USA haben sich nun zwei der größten Firmen im digitalen Unterhaltungsmarkt – Sony und Electronic Arts – zusammengetan, um gegen die Piraten vorzugehen. Bei der Staatsanwaltschaft des Gerichtshofs von Nordkalifornien wurde ein Durchsuchungsbefehl gegen ein Mitglied der Raubkopierer-Gruppe "Paradigm" erwirkt. US Marshals und Rechtsanwälte der beiden Firmen fanden dabei umfassende Beweise für das unlautere Treiben des Piraten. Die Ermittlungen und die Beschlagnahmung von Computern, CDs und Festplatten förderten zudem belastendes Material gegen eine Reihe weiterer Personen zutage. Namen und Wohnorte etlicher Mitglieder des weltweiten Kopierer-Rings werden nun an die zuständigen Stellen in Kanada, England, Deutschland und einem halben Dutzend weiterer Staaten übergeben.

"Die Software-Piraterie zu beenden, hat für unsere Industrie höchste Priorität", sagt Ruth Kennedy, Vizepräsident von EA. "Letztes Jahr wurde weltweit Unterhaltungssoftware im Wert von über 3,2 Milliarden US-Dollar gefälscht, alleine EA verlor mehr als 400 Millionen. Die Internet-Piratenringe tragen stark zu diesen Verlusten bei, weil sie brandneue Spiele in's Netz stellen, auf die natürlich auch Industriepiraten in China und Rußland Zugriff haben. Dadurch kommen gefälschte Produkte oft schon vor den Originalen auf den Markt."

Die Aktion gegen "Paradigm" ist erst der Anfang. Dank der umfangreichen Beweise werden in Bälde Beamte aus diversen Ländern an die Türen weiterer Piraten klopfen.

COMING SOON

Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
SEPTEMBER			
Shadowman	Acclaim	PS/N64	3D-Action-Adventure
Mission Impossible	Infogrames	PS	3D-Action-Adventure
Plane Crazy	Project 2	PS	Flug-Action
Sled Storm	Electronic Arts	PS	Rennspiel
NHL 2000	EA Sports	PS	Sportspiel
World League Soccer	THQ	N64	Sportspiel
Worms Armageddon	Hasbro	PS	Denkspiel
OKTOBER			
Fußball Live	Sony	PS	Sportspiel
Formel 1 '99	Psygnosis	PS	Rennspiel
Rayman 2	Ubi Soft	N64	3D-Jump'n'Run
Dune 2000	Westwood	PS	Echtzeitstrategie
Extreme 500	THQ	PS	Rennspiel
Fighting Force 2	Eidos	PS	Prügelspiel
Gex 3: Deep Cover Gecko	Crave	N64	3D-Jump'n'Run
Destrega	Koei	PS	Prügelspiel
Knockout Kings 2000	EA Sports	N64	Sportspiel
NOVEMBER			
Pac-Man World	Namco	PS	3D-Jump'n'Run
Destruction Derby	THQ	N64	Rennspiel
Gran Turismo 2	Sony	PS	Rennspiel
FIFA 2000	EA Sports	PS	Sportspiel
Tazmanian Express	Infogrames	N64	3D-Jump'n'Run
Spyro the Dragon 2	Sony	PS	3D-Jump'n'Run
Le Mans 24	Infogrames	PS	Rennspiel



Musicstation: MP3-Player für die Playstation

Mit dem MP3Basta-Modul von "The Next Generation" wird die Sony-Konsole zur MP3-Musikbox

Den MP3Basta steckt Ihr in den I/O-Port Eurer Playstation und habt damit eine vollwertige Abspielstation für die allseits beliebten MP3-Files. Ihr könnt normale PC-CD-ROMs (ISO 9660) lesen, der eingebaute Spezialchip erkennt entsprechende Musikstücke und dekodiert diese. Auch Informationen wie Titel und Interpret werden aus dem „ID3 Tag Header" gelesen. Das Abspielprogramm bedient Ihr ähnlich wie Winamp, das populärste PC-Tool seiner Gattung. Verschiedene Optiken, sogenannte Skins, lassen sich verändern und ebenso auf Memory Card speichern wie eine individuelle Playlist. Ihr könnt Lautstärke und Balance einstellen, auch eine Zufalls- und Wiederholfunktion wird geboten. Über das beiliegende Standardkabel dürft Ihr den Player zudem an die Stereoanlage anschließen.



MP3Basta ist ab Mitte September im Fachhandel sowie bei "The Next Generation" (Tel.: 0209-778811) für einen Preis von knapp 150 Mark erhältlich. Das Gerät wird mit deutscher Anleitung geliefert, eine CD mit rechtefreien MP3-Liedern soll nach Angabe des deutschen Distributors ebenfalls beiliegen. Dieser weißt auf erwartete Lieferengpässe hin, Interessenten sollten rechtzeitig ein Gerät vorbestellen. Ein Prototyp des MP3Basta hat unseren Redaktionsschluß leider knapp verpaßt, in der Know-How-Rubrik der nächsten MAN!AC lest Ihr aber einen ausführlichen Praxistest.

Neues Zubehör für Playstation und Dreamcast

Sunflex erweitert sein Sortiment mit einem JogCon-artigen Controller und einer besonders aufnahmefähigen Memory Card

Der Suncon-Controller unterscheidet sich vom Standard-Joypad durch ein selbstzentrierendes Drehrad für JogCon-kompatible Rennspiele. Die Flitzer in „Ridge Racer Type 4" steuert Ihr damit deutlich gefühlvoller als mit den eher schwammigen Analog-Sticks von Sonys Dualshock-Controller. Leider liegen die beiden Analog-Knöpfe für Gas und Bremse direkt neben dem Drehrad und nicht, wie bei Namcos JogCon, an den Seiten. Wenn Ihr das Rad zwischen Eure Daumen nehmt, könnt Ihr nicht gasgeben und bremsen – da wurde bei der Konzeption geschlampt. Lenkt Ihr mit Daumen und Zeigefinger, rutscht Ihr bei weiten Lenkbewegungen leicht ab, da das Rad nicht gummiert ist. Auch die Form des Joypads kann uns nicht überzeugen; der etwas zu groß geratene Suncon liegt schlechter in der Hand als Sonys Original-Controller. Dafür ist das Gerät Rumble-tauglich und erscheint in verschiedenen Farben. Trotz einem günstigen Preis von knapp 50 Mark für Rennspiel-Fans nur bedingt interessant. Gelungener ist die „8 Meg Sun"-Memory-Card, die Platz für 120 Speicherblöcke bietet und ohne fehleranfällige Kompression arbeitet. Für knapp 50 Mark erhaltet Ihr damit acht Mal soviel Speicherplatz wie bei der handelsüblichen Sony-Card. Dreamcast-Fans bietet Sunflex zudem ein Joypad-Verlängerungskabel (25 Mark) und ein RGB-Kabel (40 Mark) mit jeweils zwei Metern Länge. Alle Zubehör-Teile sind im Fachhandel und bei Sunflex, Tel. 02371-93570, erhältlich.

Eidos weitet Kontakte zu japanischen Firmen aus

Der britische Unterhaltungskonzern vertraut nicht nur auf Lara und Playstation

Die etwas magere Produktpalette im Konsolenbereich gleicht Eidos momentan durch verstärkte Kooperation mit erfolgreichen Partnern aus. So wurde vor geraumer Zeit ein Abkommen mit Capcom geschlossen, in dem die englische Spielefirma die Europa-Publishing-Rechte für den zu erwartenden Kassenknüller "Resident Evil 3" zugesprochen bekam. Im Gegenzug wurde Capcom der Vertrieb von "Tomb Raider: The Last Revelation" in Asien übertragen. Nun folgt eine Ausweitung der Zusammenarbeit mit dem japanischen Traditions-Entwickler. Mit der Veröffentlichung von Capcoms Vorzeigeprügler "Power Stone" unterstützt Eidos den Deutschland-Start des Dreamcast und damit endlich mal wieder eine andere Konsole als die Playstation. Doch nicht nur das neue Sega-System wird mit Produkten beglückt, auch Nintendos Handheld bekommt in Zukunft Eidos-Module zu schlucken. Dank Kooperation mit dem japanischen Entwickler Enix werden sich Mobil-Spieler bald mit der deutschen Version des Rollenspiels "Dragon Warrior Monsters – Terry's Wonderland" vergnügen.

Einmal Vollpreis-Spiel, bitte

In Zukunft könnte es Konsolenfutter von der Tankstelle geben

Manager der Aral AG überlegen momentan, auch Video- und Computerspiele in vielen ihrer 2.500 deutschen Tankstellen anzubieten. Momentan kann der Kunde in den blauen Läden bereits Videos, CDs und einige Low-Budget-CD-ROMs für den PC erwerben. Obwohl noch kein endgültiges Wort zum Thema "Spiele tanken" gesprochen ist, werden zumindest die beiden "Star Wars"-PC-Spiele ab August bei Aral verkauft.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Gewinnt eins von 5 coolen Dreamcast-Spielen. Einfach den deutschen Dreamcast Relaese auf einer Postkarte notieren (oder anr.) und an die oben gennante Adresse senden. Einsendeschluß 20.09.99

Nintendo 64

Artikel	Preis
N64 + Star Wars Pod.. + Memory Card	299,00
Beetle Adventure Racing	99,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
The New Tetris *	89,95
Castlevania 3D	114,95
Shadowgate	119,95
Vigilante 8	109,95
FIFA 99	99,95
Soccer *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Destruction Derby * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Mario Golf * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Premier Manager 64 * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Turok 2 Deutsch	84,95
WWF: Attitute * JETZT VORBESTELLEN	104,95
Zelda 64-Ocarina of Time	99,95
Tonic Trouble *	109,95
Shadowman	104,95
Comand & Conquer 3 D	119,95
Mario Party	84,95



Dreamcast (Release 23.09.99) rechtzeitig vorbestellen !!!

Dreamcast

Artikel	Preis
Dreamcast Japan	485,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter	499,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter + Monaco , Sonic , Virtua Fighter oder Marvel	589,00
Memory Card VMS	69,95
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Maken X *	129,95
Aero Dancing	99,95
Gundam Mobile Armor * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers*	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon *	129,95
D2-D´s Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Speed Devils * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Pen Pen	89,95
Marvel vs Capcom	109,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Dead or Alive II *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden * JETZT VORB.	129,95
Sega Rally 2	119,95
Expandable	129,95
Seventh Cross	109,95
Shen Mu (Free) * JETZT VORBESTELLEN	129,95
House of the Death II + Gun	189,95
Super Speed Racing	119,95
Bio Hazard : Code Veronica * JETZT VORB.	139,95
Cool Boardes DC	129,95
Dreamcast Lenkrad	149,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	109,95
Frame Gride	129,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	129,95
Soul Calibur	129,95
World League Soccer *	129,95
Tokyo Highway Battle DC	129,95
Dynamite Deka II	129,95








Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Artikel	Preis
Playstation	245,00
Playstation+Memory+2Pad	270,00
Jordan GP 2 Lenkrad	114,95
Akuji the Heartless	84,95
Driver	94,95
NHL 2000 * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Wipe Out III *	89,95
Final Fantasy VIII * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
Indiana Jones . Turm von Babel *	94,95
Need for Speed IV	84,95
Shadowmann	89,95
Metal Gear Vr. Mission * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Castrol Honda Superbikes	84,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Dino Crisis *	94,95
Silent Hill	89,95
Tekken III Platinum	49,95
Formel 1 99 * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Croc II	84,95
Dark Messiah * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Point Blank 2	79,95
Ape Escape	89,95
Star Wars Episode 1 * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Discworld Noir * JETZT VORBESTELLEN	99,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
UEFA Striker * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Syphon Filter Pal	89,95
Medievil Platinum	45,95
FIFA 99	79,95
Final Fantasy VII Platinum	49,95
Game-Buster Deluxe	94,95
Speed Freaks	84,95
Soul Reaver	94,95
GTA Double Pack	79,95
G-Police 2	84,95
Gran Turismo II * JETZT VORBESTELLEN	94,95
WWF: Attitute * JETZT VORBESTELLEN	84,95
V-Rally 2	94,95
X-Files *	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch ab 23.09.99

Artikel	Preis
Dreamcast Deutsch*	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und Sonic oder Virtua Fighter 3tb	620,00
Controller *	59,95
VMU *	59,95
Vibrations Pack *	49,95
Scart Kabel *	49,95
Keyboard *	59,95
Lenkrad *	124,95
House of the Dead 2 + Gun *	149,95
Aerowings *	94,95
Blue Stinger *	94,95
Buggy Heat *	94,95
Cool Boarders DC *	94,95
Cue Ball *	94,95
Dreamcast Soccer *	109,95
Dynamite Cop 2 *	94,95
Incoming *	99,95
Marvel vs Capcom *	99,95
Metropolis *	109,95
Monaco Grand Prix *	99,95
NBA 2000 *	99,95
Sega Rally 2 *	109,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Powerstone *	99,95
Ready 2 Rumble *	109,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Soldier (Expendable) *	109,95
Soul Calibur *	114,95
Sonic Adventure *	94,95
Speed Devils *	94,95
Supercross 2000 *	99,95
Suzuki Allstar Racer *	94,95
Tokyo Highway Challenge *	99,95
Toy Commander *	94,95
Trick Style *	99,95
UEFA Striker *	99,95
Virtua Fighter 3 tb *	94,95
Arcade Stick *	94,95
Joypadverlängerung	24,95





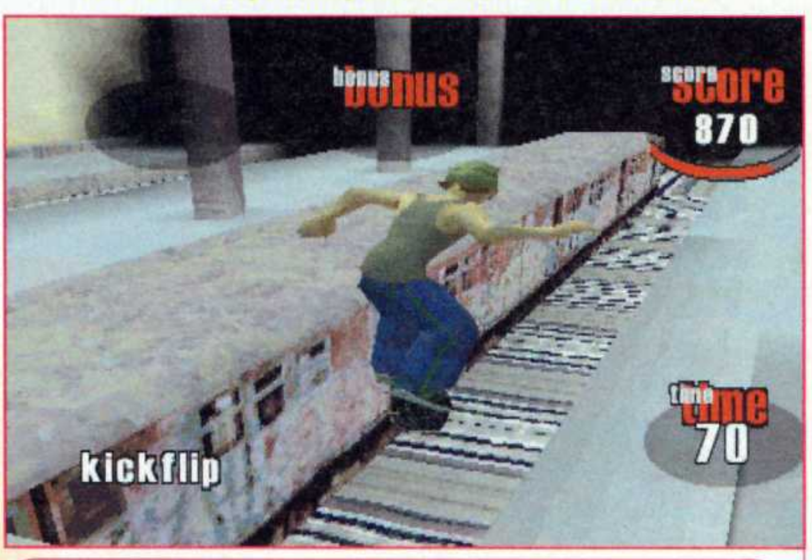

* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandtkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM Versandtkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM. ***Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246***

Email: FCGAMES@AOL.COM

Trasher: Skate&Destroy

Take 2 für Playstation, ab Dezember in Deutschland



Groovy: Bei trashigem Gitarrengeschrammel "flipt" und "grabt" Ihr u.a. in einer stillgelegten New Yorker U-Bahn-Station.

PS In Zusammenarbeit mit dem US-Boarder-Magazin "Trasher" werkelt Entwickler Rockstar ("GTA 2") an einem Konkurrenten für "Tony Hawk's Skateboarding" (Test ab Seite 60). In "Trasher: Skate&Destroy" vollführt Ihr Eure Tricks in den Cities amerikanischer Großstädte, später bereist Ihr die Skateboard-Metropolen Europas. Ihr saust über Geländer, springt über Autos und nutzt die Halfpipe für punktträchtige Combos. Ein Tutorial führt Euch in die Materie ein, dann müßt Ihr unter Zeitdruck die vorgegebene Punktzahl und damit die nächste Location erreichen. Seid Ihr zu langsam, rückt die Polizei an und steckt Euch in den Knast. Die komplexe Steuerung erlaubt nahezu jeden erdenklichen Trick, technisch reicht "Trasher" in unserer Vorabversion noch nicht an "Tony Hawk" heran. Die Boarder-Animationen sehen aber schon jetzt recht geschmeidig aus.

Taz Express

Infogrames für N64, ab November in Deutschland



Infogrames verspricht eine "lebendige" Umgebung – nahezu jeden Gegenstand im Spiel dürft Ihr benutzen oder zerstören.

N64 Der tasmanische Teufel "Taz" lümmelt nur zuhause 'rum und geht seiner Frau "She-Devil" tierisch auf die Nerven. Also sucht sie einen passenden Job für ihn. Bevor Taz weiß, wie ihm geschieht, steckt er in einer Uniform und hat den ersten Auftrag – Vorhang auf für den "Taz Express". Als wahnwitziger Kurier bringt Ihr Pakete von einem Ort zum anderen, springt dabei auf Hochhäuser, freßt kleine Störenfriede und macht mit der legendären Taz-Drehung den Weg frei. Ihr hetzt durch fünf abgefahrene Welten und begegnet weiteren "Looney Tunes"-Charakteren wie Marsmensch Marvin und Wile E. Coyote.



Taz in Eile: Auch im Wilden Westen wartet man ungeduldig auf den "Taz Express".



Top Gear Rally 2

Kemco für Nintendo 64, ab November in Deutschland



Die staubige "Desert"-Strecke führt Euch mit langen Geraden durch die Pampa

N64 Ende '97 überraschte Kemco die N64-Fans mit einer authentischen Rally-Simulation. Vor allem die anspruchsvolle und ausgefeilte Steuerung konnte die Tester von "Top Gear Rally" überzeugen (siehe MAN!AC 12/97). Knapp zwei Jahre später steht nun der Nachfolger an der Startlinie.

In "Top Gear Rally 2" kommt dem Simulationsaspekt eine stärkere Rolle zu: Beginnt Ihr den Weltmeisterschafts-Modus, müßt Ihr erstmal eine Art Rally-Schule absolvieren und durch Teilnahmen an diversen Qualifikationsrennen Sponsoren auf Euch aufmerksam machen. Schafft Ihr es, einen lukrativen Vertrag an Land zu ziehen, winken Euch bei weiteren Turniersiegen neue Boliden, wie z.B. Renault Alpine, Lancia Delta oder Ford Focus – die Fantasie-Fahrzeuge des Vorgängers haben ausgedient. Die angesprochene Realitätsnähe zeigt sich auch bei den spektakulären Schmutzeffekten: Rauscht Ihr mit Eurem Vehikel durch schlammiges Gelände, verdreckt die Karosserie zusehends – so weit schon aus anderen Rennspielen bekannt. Befindet sich aber auf dem gleichen Kurs ein kreuzender Flußlauf, werden die Matschflecken durch das Wasser wieder abgewaschen, und Euer Auto erstrahlt in altem Glanz. Im Gegensatz dazu sind die Echtzeit-Schäden an Euren Boliden nicht nur optische Spielerei, sondern wirken sich direkt auf das Fahrverhalten aus – also Vorsicht bitte!



Die Cockpit-Perspektive mit praktischem Rückspiegel



Nur von außen könnt Ihr die Sprünge bewundern

Als Zuckerl baute Kemco einen automatischen "Track-Generator" ein, d.h. nach erfolgreichem Freispielen aller Strecken erzeugt das Programm selbständig per Zufall neue Kurse. Ein Vierspieler-Modus sorgt für heiße Positionskämpfe, das Expansion-Pak für hochauflösende Optik.



Autowäsche gefällig? Heizt durch den Fluß und Euer Auto glänzt wie neu!

Hot Wheels Turbo Racing

Electronic Arts für Playstation, ab September in Deutschland



Chaos im Tunnel: Auch Eure Kontrahenten zeigen im Flug Kunststücke, um sich Vorteile zu sichern.

Ältere Semester erinnern sich wehmütig daran: Vor dem Game Boy waren detailgetreu in Miniaturgröße nachgebildete Autos ein populäres Spielzeug. Nun will Electronic Arts mit der „Hot Wheels"-Lizenz von Mattel die alte Zeit wieder aufleben lassen: Rund 40 Fahrzeuge stehen Euch für die haarsträubendsten Rennen der Playstation-Ära zur Wahl, die meisten der abgedrehten Flitzer müßt Ihr Euch jedoch erst erspielen; u.a. gibt es einen hochgezüchteten Käfer oder Surfbretttransporter zu entdecken. Jedes Vehikel unterscheidet sich in Geschwindigkeit, Kontrolle, Robustheit und Stunt-Tauglichkeit voneinander. Letztere Eigenschaft ist wichtig, denn die Rasereien laufen nicht so ab, wie man es von normalen Rennspielen gewöhnt ist: Statt über Asphaltpisten führt Euch die kunterbunte Strecke durch düstere Höhlen und tiefe Schluchten, plötzliche Abzweigungen verlangen rasche Reaktionen.



Qual der Wahl: Dutzende Autos und Pisten stehen bereit.



Gib Stoff: Im Splitscreen sind keine Gegner dabei.

Waghalsige Loopings aller Art gehören ebenso zum „Hot Wheels"-Alltag wie Sprünge über gewaltige Rampen. Etwa ein Dutzend Strecken hetzen Euch durch so ungewöhnliche Szenarien wie eine Giftmüllfabrik, ein futuristisches Forschungszentrum oder eine Tropeninsel, auf der gerade ein Vulkan für Chaos sorgt. Befindet Ihr Euch in der Luft, könnt Ihr mit dem Steuerkreuz gewagte Kunststücke wie Schrauben oder Saltos aufführen. Landet Ihr auf den Rädern, gibt es zur Belohnung frische Turbos, mit denen Ihr an den Gegnern vorbeiprescht. Fällt Euer Vehikel auf's Dach, wirft Euch eine Explosion weit zurück. Für Erleichterung sorgen Extras, die Euer Fahrzeug kurzzeitig aufmöbeln.



Loopings in allen Formen: Von normal (oben) bis geschraubt (unten)



Wollt Ihr Euch vom Streß eines Einzelrennens oder Pokalwettbewerbs erholen, übt Ihr Eure Fertigkeiten im Stunt-Modus: Hier sind Zeit und Plazierung nebensächlich, dafür bekommt Ihr für jeden Trick Punkte verpaßt. Gesellige Spieler fordern einen Freund zum Splitscreen-Duell auf und freuen sich, wenn der Kumpel im Eifer des Gefechts gegen ein Hindernis knallt. Auch musikalisch wurde für passende Untermalung gesorgt: Zu den krachigen Hardrocktracks steuerten nicht zuletzt die Superstars Metallica mit „Fuel" einen Song bei.



Starcraft

Nintendo für N64, ab November in Deutschland



Einheiten können einzeln oder in der Gruppe angewählt werden. Oben warten ein paar Marines auf Eure Befehle.

Nach dem kürzlich erschienenen "Command & Conquer" steht für das Nintendo 64 mit "Starcraft" ein weiterer Titel in den Startlöchern, der Echtzeitgeneräle in's Schwärmen und Schwitzen bringt. Blizzards hochdotierter inoffizieller Nachfolger zu "Warcraft 2" stürmte 1998 die PC-Charts und auch die nachgeschobene Zusatz-CD "Brood Wars" entwickelte sich zum Bestseller. Waren bei "Command & Conquer" noch die Playstation-Strategen im Vorteil (sie durften dem Westwood-Klassiker bereits vor zweieinhalb Jahren frönen), wird diesmal das Nintendo 64 ganz exklusiv verwöhnt.



Alle drei Rassen besitzen ihre Besonderheiten

Wie beim PC-Vorbild dürft Ihr in die Rolle der Terraner, Zergs oder Protoss schlüpfen, um die jeweils anderen Rassen oder gar Feinde aus den eigenen Reihen vom Antlitz verschiedener Planeten zu tilgen. Dies geschieht gewöhnlich durch Erreichen der Rohstoff-Übermacht und eine daran angeschlossene Materialschlacht. Zwei Ressourcen könnt Ihr mit Euren Arbeitern abbauen: Mineralien und Gas. Diese verwendet Ihr, um neue Gebäude (hauptsächlich Werkstätten, Labors und Wohndepots) zu errichten, Kriegsgerät am laufenden Band zu produzieren oder Forschung zu betreiben. Durch die drei Rassen mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampfeinheiten bieten die hektischen Echtzeitschlachten von "Starcraft" ungewohnten strategischen Tiefgang. Auch die Hintergrundgeschichte ist geschickt konstruiert, muß aber im Gegensatz zum PC wohl ohne Sprache auskommen. Dafür wird der amerikanische Entwickler Mass Media nicht nur die Ur-Version in's Modul quetschen, sondern auch sämtliche Missionen des Addons und einige nagelneue Solo- und Zweispieler-Level.



Die Zerg z.B. errichten ihre Gebäude durch Mutation



Mit geteiltem Bildschirm wird's erfahrungsgemäß etwas unübersichtlich



Gauntlet Legends

Midway für Nintendo 64, ab November in Deutschland



Eine gegen alle: Die grünen Kobolde kennen keinen Anstand und greifen die Valkyrie im Rudel an.

1985 wurden Fantasy-Fans in den Spielhallen mit einem besonderen Genuß bedient: Das Hack'n'Slash-Vergnügen "Gauntlet" begeisterte nicht nur mit seinem actionreichen Spielablauf, es war auch der erste Automat, bei dem vier Spieler gleichzeitig zur Dungeon-Erkundung ausrücken durften. Letztes Jahr wurde der Klassiker auf den Stand der Zeit gebracht: "Gauntlet Legends" basierte auf der 3DFX-Technologie und erfreute sich in den Spielhallen großer Beliebtheit.

Gemeinsam sind wir stark: Wie bei den Klassikern treten...

...bis zu vier Spieler gleichzeitig zum Monstermetzeln an.

Midway veröffentlicht nun die Umsetzung für's N64: Während die Grafik mit moderner Polygonoptik und detaillierten Umgebungen protzt, wurde das traditionelle Spielprinzip nahezu unverändert beibehalten: Ein grausamer Dämon hat die friedvolle Welt Ataria erobert; nur ein wackerer Magier findet noch die Zeit, eine Heldengruppe mit einem Hilferuf zu erreichen. Diese muß in vier Königreichen 13 versteckte Runensteine finden, die das Geheimnis, wie der Dämon zu besiegen ist, in sich tragen. Ihr entscheidet Euch zu Beginn für Magier, Barbar, Valkyrie oder Bogenschützin. Übersteht Ihr mehrere Levels, gesellen sich später andere Rassen dazu, u.a. ein Minotaur. Bis zu vier Spieler stürzen in die Dungeons und setzen sich gegen Kobold- und Skelettborden durch. Die Schufte werden immer wieder regeneriert; es sei denn, Ihr zerstört die Portale, durch die sie erscheinen. Je mehr Gegner Ihr erledigt, desto höher steigt Euer Held in den Charakterwerten. Neben Schlüsseln und Schaltern, die Schatztruhen und Tore öffnen, findet Ihr allerlei neckische Waffen und Zauber: So dürft Ihr in mehrere Richtungen zugleich schießen, Feuerbälle spucken, oder Ihr wachst zu doppelter Größe heran und entledigt Euch lästiger Orks mit einem satten Fußtritt.

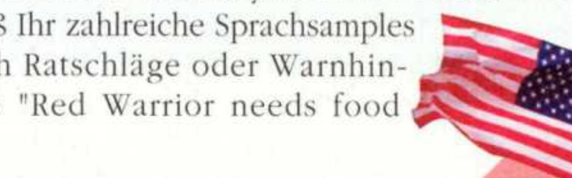


Die Wirkung Eurer Magie wird eindrucksvoll dargestellt



Mit Turboenergie gekoppelt, werden Angriffe besonders kräftig.

"Gauntlet Legends" nutzt das RAM-Pak von Nintendo, um eine höhere Auflösung und mehr Details darzustellen. Außerdem kommt das Soundsystem von Factor 5 zum Einsatz, so daß Ihr zahlreiche Sprachsamples hört, die Euch Ratschläge oder Warnhinweise geben: "Red Warrior needs food badly!"







Zelda Gaiden

Nintendo für Nintendo 64, Winter 99/2000 in Japan



Hi, ho, Silver! Der junge Link unterwegs auf der Miniaturversion seines Schlachtrosses Epona.

Nach langem Warten ist es endlich soweit: Nintendo veröffentlicht die ersten offiziellen Bildschirmfotos zum neuesten Abenteuer des spitzohrigen Link. Ursprünglich als Ergänzung für das alte "Zelda 64" geplant, hat sich "Zelda Gaiden" mittlerweile zu einem eigenständigen Spiel entwickelt. Bisherige Gerüchte über ein Erscheinen für das 64DD haben sich als falsch erwiesen, eine Modulversion gilt mittlerweile als sicher. Vor allem einheimische "Zelda"-Fans können sich über diese Nachricht freuen, da das 64DD voraussichtlich nicht außerhalb Japans auf den Markt kommt.



Auch in "Zelda Gaiden" durchstöbert Link wieder eine Ruine nach der anderen

Leider lassen sich noch keine konkreten Aussagen zu Story oder Spielablauf machen: Ob ihr als hoffnungsvoller Jung-Held gegen Ganondorfs böse Sandkastenkumpel antretet oder Euch als rüstiger Rentner mit den wiederauferstandenen Überresten Eures Erzfeindes herumschlagen müßt, bleibt abzuwarten. Wie man bereits den vorliegenden Screenshots entnehmen kann, ändert sich grafisch nicht allzu viel; allerdings dürfte "Zelda Gaiden" das RAM-Pak unterstützen. Einen ersten persönlichen Eindruck werden wir uns bereits Ende August auf der Space World verschaffen, Nintendos hauseigener Spielemesse in Tokyo. Verpaßt also nicht die nächste MAN!AC – dort lest Ihr unseren ausführlichen Bericht über diesen Event.

Mit etwas Glück schwingt Link schon zu Weihnachten auf japanischen Konsolen sein Polygon-Schwert und sorgt damit für den dringend benötigten Abenteuer-Nachschub auf Nintendos 64-Bitter. Liebhaber des ersten Teils sowie Freunde hochwertiger Fantasy-Kost freuen sich auf die Fortsetzung – wann amerikanische und europäische Link-Jünger "Zelda Gaiden" in ihr N64 stöpseln, hat Nintendo bislang noch nicht entschieden.



Nimm das, Schurke! Link im Kampf mit einer furchterregenden Polygon-Monstrosität.

IT´S TIME TO BE IN POLE POSITION.

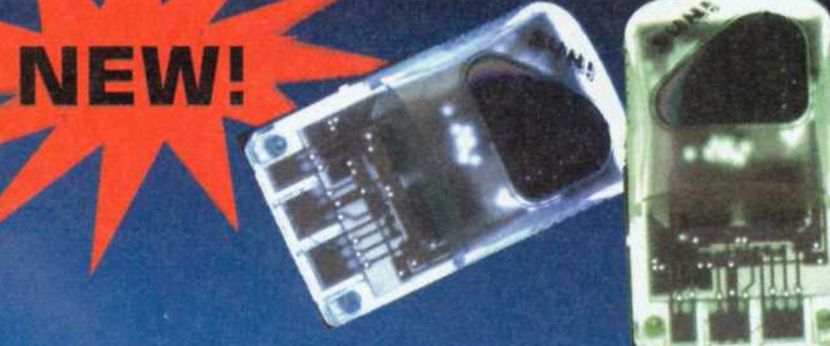


NEW!

DRIVE FASTER WITH THE McLAREN RACING WHEEL.
for Psx

149,95
uvb. Preisempf

IT´S TIME TO HAVE MORE CONTROL



POWER WING
- Analoge Sticks, gummiert
- Rumble Power
- 5 verschiedene Farben lieferbar

49,95 DM
uvb. Preisempf.

DOUBLE SHOCK
- Analoge Sticks, gummiert
- Rumble Power
- 5 verschiedene Farben lieferbar

39,95 DM
uvb. Preisempf.

VIDEO GAMES
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

NEW!

Memory Card mit "echten" 8 MBit

PlayStation
8 Meg Memory Card

49,95 DM
uvb. Preisemf.

In verschiedenen Größen und Farben lieferbar.

Dreamcast
Extension Kabel

19,95 DM
uvb. Preisemf.



NEW!

Dreamcast
Rgb Kabel

29,95 DM
uvb. Preisemf.



SUNFLEX

ORDER HOTLINE : 02371 - 935 70

www.GetMoreSun.com

SUNSTORE
SPRINGE
BULLDOG GAMES
VÖLKSENER STR 46
31832 SPRINGE
Tel: 05041 972010

SUNSTORE
Krefeld
First Class Game Shop
Rheinstr. 28
47799 Krefeld
Tel:02151 602781

SUNSTORE
DÜSSELDORF
GAME COMPANY
ACKERSTR 34
40233 DÜSSELDORF
Tel: 0211 353120

SUNSTORE
HARSEWINKEL
WP - COM
CLARHOLZER STR 3
33428 HARSEWINKEL
Tel: 05247 407223

SUNSTORE
WIESLOCH
HALL OF FAME
HEIDELBERGERSTR 62
69168 WIESLOCH
Tel: 06222 380 223

SUNSTORE
Krefeld
First Class Game Shop
Niederstr. 103
47829 Krefeld
Tel:02151 487245

SUNSTORE
MÜNCHEN
GAME TOWN
KAPUZINER STR 25A
80337 MÜNCHEN
Tel: 089 54403481

SUNSTORE
GOTHA
WORLD OF GAMES
ERFURTHERSTR 15
99867 GOTHA
Tel: 03621 850300

SUNSTORE
EISENACH
WORLD OF GAMES
MARKSCHEFFELSHOF 8
99817 EISENACH
Tel: 03691 785296

SUNSTORE
Burgau
Elektro Braun
Kapuzinerstr. 20
89331 Burgau
Tel: 08222 410494



Händler Anfragen erwünscht.
Fax: 02371 - 935 721

adenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Porto & Verpackung 12,00 zzgl NN, Verwendete Logos&Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Herstelle

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.



Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS Nachnahme DM 16,-- Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-- Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland Alle Angebote solange Vorrat reicht. Bundle-Artikel gelten als 1 Artikel. Alle Preise in DM.



Playstation

Artikel	Preis
SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,-
CONTROL PAD BLAZE - CYBER SHOCK	59,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
ORIG. PSX-CASE-BUNDLE	69,95
PRO CARRY CASE - BLAZE	69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DELUXE -SCHUMMELMOD	89,95
X-PLODER - CLASSIC (SEPT)	59,95
X-PLODER SCHUMMELBUCH	29,95
X-PLODER PROFESSIONAL	134,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß)	16,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	149,95
LENKRAD FANATEC SPEEDSTER	189,95
JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE	69,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE AVENGER PRO	89,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN	99,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.)	29,95



Saboteur (Okt)(PS) 99,95 · NHL 2000 (PS) 89,95 · Tomorrow N.Dies (PS) 89,95 · Tarzan (Okt)(PS) 89,95

Artikel	Preis
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
DISK STATION	24,95
360	89,95
APE ESCAPE	89,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR.	139,95
ASTERIX & OBELIX GEGEN CÄSAR (OKT)	94,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN	79,95
BASEBALL EDITION 2000	89,95
BIG AIR	89,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOODY ROAR 2	84,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLIGA STARS 2000	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE	89,95
CENTIPEDE PSX (SEPT)	89,95
CHESSMASTER MILLENIUM	89,95
CHOKOBO RACING (OKT)	89,95

Star Wars Episode 1 (PS) 89,95 · Metal G. Solid VR-Miss. (PS) 44,95 · UEFA Striker (PS) 84,95 · WWF Attitude (PS) 84,95 (N64) 99,95

Artikel	Preis
COMMAND & CONQUER 2:GEGENSCHL.	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2	89,95
CYBER TIGER (OKT)	89,95
DARK MESSIAH (SEPT)	89,95
DEMOLITION RACER (SEPT)	89,95
DESTREGA (OKT)	89,95
DRIVER	89,95
DUNE 2000 (OKT)	89,95
EARTHWORM JIM 3D (OKT)	89,95
EPGA GOLF (OKT)	89,95
FIGHTING FORCE 2 (OKT)	99,95
FINAL FANTASY VIII (OKT)	99,95
FISHERMAN'S BAIT (OKT)	89,95
FORMEL 1 '99 (OKT)	89,95
FUSSBALL LIVE (OKT)	89,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUST. (SEPT)	79,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GRAND TH.A.-PACK: PLAT-VERS.+LONDN	74,95
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT)	89,95
GUARDIAN - WÄCHTER DER SCHATTEN	89,95



Mission Impossible (PS) 89,95 · Xena Warrior Princess (PS) 89,95 · Final Fantasy VIII (PS)(Okt) 99,95 · Driver (PS) 89,95

Artikel	Preis
GUNGAGE (SEPT)	89,95
HOT WHEELS: TURBO RACING (SEPT)	89,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO EVOLUT.(OKT)	89,95
JADE COCOON (SEPT)	89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT)	89,95
KINGSLEY'S WILD ADVENTURE (OKT)	89,95
KURUSHI FINAL (SEPT)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	99,95
LEGEND OF KARTIA (SEPT)	89,95
LEGEND OF LEGAIA (OKT)	89,95



FORMEL 1 '99 (OKT) 89,95

Artikel	Preis
LEGO RACERS (SEPT)	89,95
LEGO ROCK RAIDERS (OKT)	89,95
MADDEN NFL 2000 (SEPT)	89,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (SEPT)	44,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT)	89,95
MULAN STORY (SEPT)	79,95
NASCAR 2000 (OKT)	89,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT	89,95
NHL 2000 (SEPT)	89,95
NHL PRO '99	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT)	89,95
OMEGA BOOST	79,95
PLANE CRAZY (SEPT)	89,95
POINT BLANK 2	89,95
PRINCE NASEEM BOXING (OKT)	89,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT)	89,95
RAINBOW SIX (SEPT)	89,95
RC STUNT COPTER (SEPT)	79,95
REAL FISHING	89,95
REVOLT	84,95



Jade Cocoon (Sep)(PS) 89,95 · Killer Loop (Sep)(PS) 89,95 · Railroad Tycoon 2 (PS) 89,95 · Wipeout 3 (Sep)(PS) 89,95

Artikel	Preis
RIDGE RACER TYPE 4	89,95
SABOTEUR (OKT)	99,95
SCHLÜMPFE (OKT)	89,95
SHADOWMAN (SEPT)	84,95
SILENT HILL	89,95
SLED STORM (SEPT)	89,95
SOUTHPARK (SEPT)	84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS	89,95
SPEED FREAKS - INKL. ORIG.MULTI-TAP	129,95
STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE BEDR.	89,95
STREETFIGHTER ALPHA 3	79,95
STREET SKATER	89,95
SYPHON FILTER	89,95
TARZAN (OKT)	89,95
TECHNOMAGE (OKT)	89,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (SEPT)	89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT)	89,95
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	89,95
TUNGUSKA (SEPT)	84,95
UEFA STRIKER (SEPT)	84,95
UM JAMMER LAMMY (SEPT)	89,95
URBAN CHAOS (SEPT)	89,95
V-RALLY 2	89,95
WILD NINE'S LTD ED(SPIEL+PSX-T-SHIRT)	69,95
WIPEOUT 3 (SEPT)	89,95
WORMS ARMAGEDDON (SEPT)	89,95
WWF ATTITUDE	84,95
XENA - WARRIOR PRINCESS (OKT)	89,95
X-FILES (SEPT)	89,95



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (PS) 99,95

Silent Hill (PS) 89,95 · X-Files (PS) 89,95 · Rainbow Six (PS) 89,95 · G-Police 2 (PS) 79,95 · Dune 2000 (PS) 89,95 · Speed Freaks (PS) 89,95 · INKL. MULTITAP 129,95 SOLANGE VORRAT REICHT

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!



SHADOWMAN (PS) 84,95 (N64) 109,95

0931/35 45 222

WWW.MANIAC-ONLINE.DE/ADS/KRANZ



ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01

0180 52 11 844



NINTENDO 64

MARIO PAK KOMPLETT-SET
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL + AV-SCART-ADAPTER
+ SUPER MARIO 64

244,-

Nintendo 64

Artikel	Preis
NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	244,-
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER G64 RUMB. WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL (JULI	109,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT)	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DESTRUCTION DERBY (OKT)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT)	109,95
F-ZERO X	89,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (OKT)	119,95



Star Wars Racer (N64) 109,95 — World Driver Champ. (N64) 119,95

Rogue Squadron (N64) 109,95

INKL.SPIELEBERATER, SOLANGE VORRAT REICHT — Turok 2 (N64)dt 77,77 engl 88,88

Artikel	Preis
HOT WHEELS (OKT)	99,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
LEGO RACERS (OKT)	109,95
MARIO GOLF (OKT)	89,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MONSTER TRUCK MADNESS	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA PRO '99 (SEPT)	114,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000 (SEPT)	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
NUCLEAR STRIKE (OKT)	114,95
PREMIER MANAGER 64	99,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95



Mario Golf (Okt)(N64) 89,95 — Command&Conquer (N64) 109,95

F1 World GP 2 (N64) 89,.95 — Jet Force Gem (Sep)(N64) 109,95

Artikel	Preis
REVOLT	99,95
ROADSTERS '99 (SEPT)	114,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95
SHADOWMAN (SEPT)	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRAFT (OKT)	109,95
THE NEW TETRIS	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (SEPT)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
ULTIMATE FOOTBALL (AUG)	99,95
V-RALLY	99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP (SEPT)	119,95
WOLRD LEAGUE SOCCER (SEPT)	109,95
WWF ATTITUDE (AUG)	99,95
*ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602



SEGA RALLY 2 (DC) (Sept) 114,95



SONIC ADVENTURE (DC) (Sept) 94,95

Dreamcast™

AB 23.09.99 bei uns

Artikel	Preis	Artikel	Preis
SEGA DREAMCAST DT. INKL MODEM	499,-	MILLENIUM SOLDIER-EXPANDABLE	94,95
CONTROL PAD ORIG.	59,95	PEN PEN (OKT)	99,95
JOYSTICK DC-STICK ORIGINAL	99,95	RACING SIMULATION 2	99,95
RACING CP ORIGINAL	129,95	RED DOG	94,95
VMU-CARD ORIGINAL	59,95	SEGA RALLY 2 (NOV)	114,95
TASTATUR ORIGINAL	59,95	SONIC ADVENTURES	94,95
AERO WINGS	94,95	SOUL CALIBUR (DEZ)	114,95
BLUE STINGER	94,95	SPEED DEVILS	94,95
BUGGY HEAT (OKT)	94,95	SUPERCROSS 2000 (OKT)	99,95
COOL BOARDERS (NOV)	94,95	SUZUKI ALLSTAR RACER (OKT)	94,95
DYNAMITE COP (OKT)	94,95	TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	94,95
FORMULA ONE (OKT)	114,95	TOY COMMANDER	94,95
GET BASS INKL. ANGEL-CTR(OKT)	189,95	TRICK STYLE	99,95
HOUSE OF DEAD 2 + GUN (OKT)	149,95	UEFA STRIKER (OKT)	99,95
INCOMING	94,95	VIRTUA FIGHTER 3 TB	94,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (NOV)	94,95	WORLDWIDE SOCCER (NOV)	94,95
METROPOLIS	114,95	WWF ATTITUDE (DEZ)	99,95



VIRTUA FIGHTER 3 (DC) (Sept) 94,95

RACING SIMULATION 2 (Sept) (DC) 99,95 (N64) 119,95



BLUE STINGER (DC) (Sept) 94,95



TRICK STYLE (Sept) (DC) 99,95

Game Boy Color

Artikel	Preis
GAME BOY COLOR	139,-
GAMEBOY POCKET CAMERA	99,-
GBP CAMERA PRINTER	119,95
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT)	34,95
AC ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
720° SKATE BOARDING	64,95
ANTZ (SEPT)	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
BLACK BASS FISHING (SEPT)	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3	64,95
BUST A MOVE 4	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FIFA 2000	64,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GODZILLA: THE SERIES	64,95
HARVEST MOON	59,95
HOLY MAGIC CENTURY	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
JOUST & DEFENDER	64,95
KLUSTAR	64,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TOONS (OKT)	59,95
LUCKY LUKE	59,95
MICRO MACHINES 1+2	44,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
NHL 2000	64,95
NHL PRO '99 (SEPT)	64,95
PAPERBOY (SEPT)	64,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
R-TYPE DX	64,95
RESERVOIR RAT	54,95
SCHLUMPFE 3(ALPTRAUMLAND)	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SPY VS. SPY	64,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TOP GEAR RALLY(RUMBLE FKT.)	74,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
UEFA STRIKER (SEPT)	59,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (SEPT)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

SATURN Spitzenspiele fast geschenkt

(NUR SOLANGE VORRAT REICHT)

Artikel	Preis
OLYMPIC SOCCER	2,95
CHAOS CONTROL	2,95
BLAST CHAMBER	4,95
ROBO PIT	4,95
THUNDERHAWK 2	9,95
NBA LIVE 98	9,95
STARFIGHTER 3000	9,95
PARODIUS DELUXE	14,95
NHL POWERPLAY	19,95
BLAM! MACHINEHEAD	19,95
BLAZING DRAGONS	19,95
SHELLSHOCK	24,95

BEI BESTELLUNGEN VON 3 ARTIKELN AUS DIESEM KASTEN ERHALTEN SIE EIN SPIEL UNSERER WAHL KOSTENLOS!

ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI "PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKELN" SOWIE "PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!

SCHNÄPPCHEN

nur solange Vorrat reicht

Playstation

Artikel	Preis
ABE'S EXODDUS	49,95
CONSTRUCTOR	49,95
DODGEM ARENA	29,95
INT. SUPERST. SOCCER PRO '98	59,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	69,95
NOTE	59,95
RACING SIMULATION 2	49,95
RIVEN (MYST 2)	69,95
S.C.A.R.S.	49,95
SKULL MONKEYS	44,95
STAR WARS: REBEL ASSAULT 2	69,95
SUPERCROSS (J. MCGRATH)	49,95
WILD 9'S LIMITED EDITION	69,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR	59,95
PLATINUM-EDITION	
ABE'S ODDYSEE	49,95
AIR COMBAT	49,95
ALIEN TRILOGY	44,95
BUST A MOVE 2	49,95
COMMAND & CONQUER 1.	44,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT	49,95
COLIN MCRAE RALLY	49,95
COOL BOARDERS 2	49,95
CRASH BANDICOOT 2	49,95
CROC	44,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	49,95
FINAL FANTASY VII	49,95
FORMEL 1 '97	49,95
G-POLICE	49,95
GRAN TURISMO	49,95
GRAN THEFT AUTO	44,95
HEART OF DARKNESS	44,95
HERCULES	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	49,95
JURASSIC PARK	49,95
LUCKY LUKE (OKT)	49,95
MEDIEVIL (SEPT)	49,95
MICRO MACHINES V3.	49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES	49,95
MOTO RACER	44,95
PANDEMONIUM	49,95
PORSCHE CHALLENGE	49,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL 1	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
ROAD RASH	44,95
SOUL BLADE	49,95
SOVIET STRIKE	44,95
TEKKEN 2	49,95
TEKKEN 3 (SEPT)	49,95
TOCA TOURING CAR	44,95
TOMB RAIDER 1	49,95
TOMB RAIDER 2	49,95
TRUE PINBALL	49,95



Tekken 3 (PS) (Sept) 49,95



MediEvil (PS) (Sept) 49,95

Artikel	Preis
V-RALLY	49,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95

Nintendo 64

Artikel	Preis
AERO GAUGE	69,95
BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	79,95
BUST A MOVE 2	39,95
EXTREME G 2	69,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
LAMBORGHINI 64	39,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA JAM '99	79,95
NBA PRO '98 (IN THE ZONE)	39,95
PENNY RACERS	49,95
RAKUGA KIDS	89,95
SILIKON VALLEY-SPACE STAT.	69,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBER.	77,77
TUROK 2 ENG. INKL. SPIELEB.	88,88
VIRTUAL CHESS 64	39,95
WAIALAE COUNT. CLUB GOLF	89,95
WIPEOUT 64	109,95
PLAYER'S CHOICE	
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

TEL: 0049/931/3545285
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN
1DM 7,8 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

DREAMCAST-START

I have a



Die stärkste Konsole der Welt kommt nach Deutschland, am 23. September erscheint Segas Dreamcast auch bei uns. In unserer großen „Traumstart"-Vorschau beleuchten wir PAL-Hardware, Segas Marketing-Aktivitäten und die ersten 25 deutschen Dreamcast-Spiele.

Der Countdown läuft: Nach dem Umzug von Hamburg nach Düsseldorf Ende Mai, arbeitet die deutsche Sega-Abteilung mit Hochdruck an Vertriebsaufbau, Logistik und Marketingkonzept für den Dreamcast-Start in Deutschland. Mehrere TV-Auftritte, vereinzelte Kinospots und zahlreiche Berichte in Fach- und Publikumspresse heizen das Interesse an Segas neuer Konsole kräftig an. Auch wir MAN!ACs sind heiß auf die PAL-Hardware und haben uns eines der ersten Geräte mit blauem Kringel gesichert.

Alles PAL oder was?

Auf den ersten Blick unterscheidet sich der deutsche Dreamcast nur im Detail von der japanischen Variante, die seit November '98 erhältlich ist. Neben dem andersfarbigen Dreamcast-Logo fällt der Schriftzug „Compatible with Windows CE" in's Auge. Bei der Japan-Konsole stand da noch „Designed for Windows CE". Was uns Sega mit dieses Änderung wohl sagen will?
Eine Frage, die viele Import-Fans interessieren wird: Laufen NTSC-Spiele auf der PAL-Konsole? Enttäuschende Antwort: Nein. „Bitte eine Spiel Disc einlegen", lautet der lapidare Schriftzug beim Abspielen einer NTSC-CD. Zum jetzigen Zeitpunkt sind uns keine Wechseltricks (à la Playstation) oder Umbauten bekannt, wir werden Euch in diesem Punkt aber auf dem laufenden halten. Ebenfalls unbefriedigend: Ein RGB-Kabel liegt nicht im Dreamcast-Karton, für knapp 50 Mark müßt Ihr es separat erwerben. Daß Sega an diesem Standard-Utensil zusätzlich verdient, ist ärgerlich, denn neben der beim Deutschland-Start nicht erhältlichen VGA-Box liefert das RGB-Kabel ein deutlich schärferes Bild als das beiliegende AV-Kabel.
Neben dem im Vergleich mit Japan unveränderten Controller liefert Sega eine CD mit fünf spielbaren Demos und die „Dreamkey"-Disc. So nennt Sega die Internet-CD für den Dreamcast, mit der Eure Sega-Konsole zur vollwertigen Online-Box mutiert. Mit dem eingebauten Modem surft Ihr mit 33.6 bps (Bits pro Sekunde) im WWW, verschickt Emails oder chattet mit der Welt. Das Tolle daran: Der Online-Spaß kostet Euch nur die Telefongebühren zum Ortstarif, Sega selbst will von Euch für die Internet-Nutzung keinen Pfennig. Exklusiv für Dreamcast-Besitzer ist die „Dream Arena", in der Gewinnspiele und weitere Specials veranstaltet werden sollen.
Natürlich wählt Ihr auch den Server für Online-Spiele an, um dort mit Freunden über's Internet spielen zu können. Wenn Ihr einen ISDN-Anschluß habt, braucht Ihr übrigens einen A/B-Wand-

„Für die gebotene Leistung ist der Preis

MAN!AC unterhielt sich mit Thomas Zeitner, Geschäftsführer Sega Deutschland, über den Dreamcast-Erfolg in Japan und das deutsche Marketing-Konzept.

? Wieviele Dreamcast-Konsolen wurden bislang weltweit abgesetzt?
THOMAS ZEITNER: Wir haben in Japan insgesamt über eine Millionen Konsolen verkauft.

? Liegen Sie damit im Soll?
ZEITNER: Ja, wir sind mit der Geschäftsentwicklung sehr zufrieden. Auch mit den Pre-Ordermengen in Europa und in Deutschland sind wir zufrieden. Mit über einer Million Stück in nur vier Monaten ist Dreamcast die am schnellsten durchverkaufte Konsole aller Zeiten.

? Welchen Stellenwert hat für die Sega-Zentrale der deutsche Markt?
ZEITNER: Traditionell war der deutsche Markt immer ein wenig zurückhaltender als beispielsweise der englische. Aber gerade in den letzten Jahren hat sich das gewandelt und wir sehen hier große Wachstumschancen. Wie wichtig der Markt ist, sieht man ja beispielsweise auch an unserem Marketingengagement.
Für den deutschen Markt spricht natürlich auch die Akzeptanz und der Stellenwert des Internet, denn Dreamcast ist ja die erste Online-Konsole, und das mit freiem Internetzugang.


Wechselte im letzten Jahr von Sony zu Sega: Deutschland-Chef Thomas Zeitner.

? Wieso kostet der Dreamcast in Deutschland 38% mehr als in Japan?
ZEITNER: Das hat unter anderem mit der Mehrwertsteuer und den Importkosten zu tun. Im Vergleich zu anderen europäischen Ländern liegen wir mit 499 Mark von der Preisgestaltung her sehr gut im Rennen. Wenn man bedenkt, was man dafür alles erhält - Gaming und kostenloser, integrierter Online Zugang - ist das wirklich ein sensationeller Preis.

? Welches Marketingbudget steht Ihnen für Deutschland zur Verfügung, und wie wird Ihre Marketing-Kampagne konkret aussehen?
ZEITNER: Für die ersten sechs Monate gibt es in Europa ein Marketingbudget in zweistelliger Millionenhöhe. Neben der klassischen TV- und Printwerbung, mit der insgesamt rund 100 Millionen Kontakte erreicht werden, setzen wir auch verstärkt auf Media-Kooperationen und Sponsoring-Aktivitäten bei Trendsport-, Musik- und Szeneveranstaltungen. Damit wollen wir unsere Kernzielgruppe der 15- bis 28-jährigen direkt er-

IN DEUTSCHLAND Dream

ler, über den Ihr das analoge Dreamcast-Modem an der digitalen ISDN-Leitung betreiben könnt. Ob Sega irgendwann ein ISDN-Modem veröffentlicht, steht noch nicht fest. Leider waren die entsprechenden Einwahlnummern für's Dreamcast-Internet bei Redaktionsschluß noch nicht freigeschaltet, so daß wir Euch erst in der nächsten Ausgabe einen Praxisbericht liefern können.
Viel spekuliert wurde in den letzten Wochen über einen möglichen 60-Hertz-Modus. Sega hielt sich lange bedeckt, doch jetzt platzte die Bombe: Der Dreamcast ist die erste Konsole, auf der Ihr PAL-Spiele in 60 Hertz spielen könnt! Das bedeutet Japan-Konvertierungen in Original-Geschwindigkeit – wenn Euer Fernseher mitspielt und eine 60-Hertz-Darstellung erlaubt. Bei neueren Modellen sollte dies jedoch grundsätzlich der Fall sein. Welche Spiele dieses tolle Feature unterstützen, gibt Sega in den nächsten Wochen bekannt. "Sonic Adventure" gehört auf jeden Fall dazu!

Zurück zur Werbung

Auf der IFA in Berlin fällt der Startschuß für Segas Dreamcast-Marketing. Auf dem über einen Quadratkilometer großen Sega-Stand werden Hardware und Starttitel präsentiert, ein umfangreiches Rahmenprogramm soll die Besucher in Scharen an den Stand locken. So werden bekannte Bands wie „Mr. Ed Jumps the Gun“ für Stimmung sorgen, beim „100.000 US-Dollar“-Shot können wurfstarke Basketballer eine Menge Geld gewinnen. Wieviel genau, konnten wir nicht in Erfahrung bringen...
Bereits seit mehreren Wochen läuft eine Kooperation mit dem Musiksender VIVA, der Dreamcast-Verlosungen durchführt und während der IFA täglich über den Dreamcast-Stand berichten wird. VIVA ist auch die primäre Plattform für Dreamcast-Fernsehspots, über die Sega-Chef Thomas Zeitner in unserem Interview einige Details verrät. In TV-Computermagazinen wie „Neues... die Computershow“ (3SAT) und "NBC Giga" wurde ebenfalls schon im Vorfeld über den Dreamcast berichtet.

sensationell“

reichen. Rund um die IFA haben wir beispielsweise eine große Kooperation mit VIVA abgeschlossen.

Wird es Fernseh-Spots geben?

ZEITNER: Ja, es wird Kino- und Fernsehspots geben. Bislang gibt es zwei Storyplots, die jeweils mit Musik von Robbie Williams untermalt sind. Unsere Botschaft ist, daß Gaming ein integraler, sozialer Bestandteil des Alltags ist, und das setzen wir in Bezug zu Dreamcast. Während in dem einen Spot beispielsweise drei Friseure der Fremdenlegion um die Wette rasieren, versuchen im anderen Spot Kinder eine Boje im Meer zu treffen. Zwischendurch sieht man auf dem Bildschirm Gaming-Slogans wie "Press start to play" oder "Player 1 wins".

In England, Italien und Frankreich sponsert Sega bekannte Fußballclubs. Ist ähnliches auch für Deutschland geplant?

ZEITNER: Wir stehen zur Zeit mit unterschiedlichen Gruppen und Personen in Verhandlungen und werden in Kürze hierzu Details bekannt geben.

Zum Start liefert Sega 80.000 Dreamcasts an den Handel. Kann damit die Nachfrage abgedeckt werden?

ZEITNER: 80.000 Stück ist zunächst einmal nur die Erstauslieferungsmenge. Wir merken aber bereits jetzt, daß die Nachfrage deutlich stärker ist und bemühen uns hier um entsprechenden Support.

Welche Absatzmenge steht Sega Deutschland für die nächsten Monate zur Verfügung?

ZEITNER: In den ersten sechs Monaten wollen wir 250.000 Stück an den Handel ausliefern.

Mit welchen Durchverkaufszahlen rechnen Sie für 1999 und 2000?

ZEITNER: In 1999 gehen wir von ca. 200.000 und im Jahre 2000 von ca. 500.000 Konsolen aus.

Dreamcast ist doppelt so teuer wie Playstation und N64. Wie erreicht Sega den kritischen deutschen Käufer, der sich von bloßen technischen Daten nicht beeindrucken läßt?

ZEITNER: Dreamcast wird nicht nur doppelt, sondern wahrscheinlich dreimal so teuer sein wie Playstation. Wir gehen davon aus, daß Sony den Preis der Konsole auf 149 Mark senken wird, was dem Wert der Hardware entsprechen würde. Ich sehe hier trotzdem kein Problem. Dreamcast ist eine technisch herausragende 128-Bit Konsole, die ein einmaliges Spielerlebnis bietet. Zudem eröffnen wir den Gamern zum ersten Mal die Welt des Internets.
Nicht der Preis ist entscheidend, sondern der Nutzen, den ich habe. Und der Nutzen heißt bei Dreamcast: Spielspaß, Spielspaß, Spielspaß...

Aktuelle Konsolen im Vergleich

	DREAMCAST	NINTENDO 64	PLAYSTATION
CPU			
Typ	Hitachi SH-4	MIPS 4300i	MIPS R3000A
Architektur	64-Bit-RISC	64-Bit-RISC	32-Bit-RISC
Taktfrequenz	200 Mhz	10,5 Mhz	33,8 MHz
Geschwindigkeit[1]	360 MIPS	100 MIPS	33 MIPS
SPEICHER			
Hauptspeicher	16 MB	4 MB[2]	2 MB
Videospeicher	8 MB	–	1 MB
Soundspeicher	2 MB	–	0,5 MB
GRAFIKEINHEIT			
Typ	NEC/Videologic Power VR2 (100 Mhz)	Eigenentwicklung	Eigenentwicklung
Architektur	128 Bit	64 Bit	32 Bit
theor. Auflösung	640x480	320x256 bis 640x512	256x256 bis 640x512
Standard-Auflösung	640x480	320x256, 640x512 (mit RAM-Pak)	320x256 od. 512x256
Alpha-Blending	Ja	Ja (255 Transp.-Werte)	Ja (5 Transp.-Werte)
Anti-Aliasing	Ja	Ja	Nein
Filtering	Ja (tri-linear)	Ja (bi-linear)	Nein
Bump Mapping	Ja	Nein	Nein
Environment Mapping	Ja	Nein	Nein
Gouraud Shading	Ja	Ja	Ja
Mip Mapping	Ja	Ja	Nein
Texture Mapping	Ja	Ja	Nein
Specular Reflection	Ja	Nein	Nein
Z-Buffer	Nein	Ja	Nein
SOUND			
Kanäle	64	variabel	24 ADPCM
Sampling-Rate	48 KHz	44,1 Khz	37,1 KHz
DATENTRÄGER			
Typ	GD-ROM	Modul	CD-ROM
Kapazität	1.000 MB (1 GB)	64 MB	650 MB
Lesegeschwindigkeit	ca. 3 MB/s	64 MB/s	0,3 MB/s
LIEFERUMFANG			
	Konsole mit eingebautem Modem und 4 Controller-Anschlüssen, 1 Controller, Demo-CD, Internet-CD, AV-Kabel	Konsole mit 4 Controller-Anschlüssen, 1 Controller, AV-Kabel	Konsole mit 2 Controller-Anschlüssen, 1 Controller, Demo-CD, AV-Kabel
Zirka-Preis	500 Mark	250 Mark	250 Mark

1 MIPS = Million Instructions Per Second – Millionen Befehle pro Sekunde
2 Der Hauptspeicher des N64 wird auch für Sound- und Grafikdaten verwendet
Anmerkung: Konkrete Erklärungen zu den genannten Grafik-Features findet Ihr in MAN!AC 9/98

Software sells

„Die Branche ist heiß auf den Dreamcast"! Wie Craves Reza Abdolali erwarten viele Insider auch in den nächsten zwölf Monaten eine breite Software-Unterstützung für die neue Sega-Konsole. Die 32-Bitter sind technisch ausgereizt, Playstation 2 und Dolphin noch in weiter Ferne. Außerdem existiert mit dem Dreamcast nach Jahren wieder eine Plattform für technisch gleichwertige PC-Umsetzungen.
Bis auf Marktführer EA sind alle wichtigen Third-Parties an Bord, selbst Sonys Hoflieferant Namco entwickelt für den Dreamcast und hat mit "Soul Calibur" ein beeindruckendes Debüt hingezaubert (Import-Test ab Seite 52). Auch Sega selbst wird, wie schon beim Saturn, für die Perlen in der erwarteten Release-Masse sorgen: Mit Spannung sehnt die Dreamcast-Gemeinde dem Genre-Mix "Shen Mue" entgegen. Sega verspricht "ein neuartiges Spielerlebnis" – hoffentlich kommt der Spielspaß nicht zu kurz. Es ist müßig, über Vor- oder Nachteile der ständigen Verschiebungen zu spekulieren; zum Deutschlandstart habt Ihr reichlich Auswahl, um Euch die Wartezeit (bei uns erscheint "Shen Mue" erst im nächsten Jahr) zu verkürzen. Auf den nächsten vier Seiten präsentieren wir Euch alle 25 Dreamcast-Titel, die Ihr bis Ende Oktober kaufen könnt.



Wie gehabt: Schon beim japanischen Dreamcast konntet Ihr deutsche Menütexte aktivieren.

MAN!AC meint:

Sollte der Dreamcast in Deutschland scheitern, liegt's ganz bestimmt nicht am Start-Sortiment: 25 überwiegend hochwertige Titel erscheinen in den ersten vier Wochen. Ein derart üppiges Startangebot hat die Konsolenwelt noch nicht erlebt. 1:0 für Sega – die Spiele-Qualität ist bekanntlich das wichtigste Kaufargument. Gleich danach kommt jedoch der Preis, und der ist happig: Knapp 500 Mark muß der Erstkäufer für die „Wunderkonsole" berappen, dazu kommen nochmal ca. 100 Mark pro Spiel. Aber ist der Dreamcast wirklich so teuer, wie von der Konkurrenz gerne behauptet? Wir meinen: Jein! Sonys Playstation kostete beim Deutschlandstart knapp 600, das N64 400 Mark. Bei der modulbasierten Nintendo-Konsole kauft Ihr aber im Prinzip mit jedem Spiel ein Stück Hardware, also kam Euch das N64 beim Start auch nicht viel billiger. Ein flaues Gefühl verursacht der Blick nach Japan und Amerika, denn dort kostet der Dreamcast umgerechnet nur 310 (J) bzw. 360 Mark (USA). Will Sega etwa mit hochpreisigen Abverkäufen in PAL-Land die Kampfpreise in seinen Lieblings-Märkten mitfinanzieren? Das wäre wohl zu fies gedacht, zumindest ist aber ein Spielraum für Preissenkungen erkennbar. Zumal die preisliche Diskrepanz zu den 32-Bit-Maschinen ansonsten noch größer werden dürf-

Liefert das beste Bild, wird aber zum PAL-Start noch nicht erhältlich sein: Die VGA-Box.

25 SPIEL
Erhältlich zum

Blue Stinger
CLIMAX/ACTIVISION



Das Grusel-Adventure (Import-Test in MAN!AC 6/99) um Held Eliot orientiert sich stark an „Resident Evil", erreicht aber nicht ganz dessen Klasse. Die PAL-Version bietet deutsche Bildschirmtexte und englische Sprachausgabe. Der Blutgehalt sinkt etwas, außerdem werden keine Körperteile abfallen. Die Todesanimationen wurden aber nicht einfach beschnitten, sondern neu gestaltet. Activision überarbeitete außerdem die Kameraführung, die im Original Anlaß zur Kritik gab. Das deutsche „Blue Stinger" hat zudem eine vollkommen neue Verfolgerkamera, die die voreingestellte Kamera der japanischen Fassung ersetzt.

Racing Simulation 2
UBI-SOFT



Schon das Japan-Original der anspruchsvollen Formel-1-Simulation (Import-Test in MAN!AC 5/99) gefiel uns sehr gut, für den Deutschland-Start wird „RS 2" sogar noch überarbeitet. Neben einer schöneren Optik mit deutlich größeren Hintergründen und abwechslungsreicheren Texturen wurde auch am Drumherum gefeilt: Ubi-Soft paßt Intro und Soundtrack an europäische Vorlieben an und ließ die Motorengeräusche neu einspielen. Ein regelmäßiger Hockenheim-Besucher merkt schließlich, ob's realistisch dröhnt. Nur schade, daß auch das deutsche „Racing Simulation 2" ohne FIA-Lizenz auskommen muß – willkommen, Herr Schuhbauer!

VOLLES PROGRAMM: Offizielles Zubehör beim Dreamcast-Start

VMS	Vibration Pack	Controller	Arcade Stick	Race Controller	Angel	Lightgun	Keyboard	RGB-Kabel
DM 59,95	DM 49,95	DM 59,95	DM 99,95	DM 129,95	DM 199,95 (inkl. „Bass Fishing")	DM 159,95 (inkl. „HotD 2")	DM 49,95	DM 49,95

te. Sega-Chef Thomas Zeitner erwartet einen Preisrutsch der Playstation zu Weihnachten. Da spielt das Marketing eine wichtige Rolle. Wenn es Sega gelingt, die Wettbewerbsvorteile (bessere Technik, Online-Anbindung) mit einem "coolen" Image zu kombinieren, sind die etablierten Konsolen ernsthaft in Gefahr. Freaks wissen Bescheid; jetzt gilt es, den Massenmarkt zu erreichen. Klar ist: Die Ausgangslage für einen Dreamcast-Erfolg in Deutschland ist deutlich besser als beim Saturn-Start vor vier Jahren. Damals gab es einen gleichwertigen Konkurrenten mit deutlich stärkerer Marketingpower – die Sony Playstation. Diesmal ist die aktuelle Sega-Maschine schlichtweg die mit Abstand stärkste Konsole auf dem Markt!

Wir sind optimistisch, werden Segas Bemühungen aber auch in Zukunft kritisch beäugen! *ts*

E FÜR DEN TRAUMSTART

Dreamcast-Launch am 23. September

Incoming

RAGE/SEGA



Action pur: Abwechselnd am Boden (mit Panzer, Jeep oder Geschütz) und in der Luft (in Hubschrauber, Kampfjet oder UFO) erfüllt Ihr simple Zerstörungsmissionen. Die Gegnerintelligenz konnte in der japanischen Fassung (Import-Test in MAN!AC 3/99) wenig überzeugen, Entwickler Rage/Imagineer setzte die Prioritäten im technischen Bereich. Einer der ersten Dreamcast-Titel überhaupt, sorgte „Incoming" bei Erscheinen durch Detailreichtum und herrliche Lichteffekte für Erstaunen. Mittlerweile hat sich der Eindruck etwas relativiert. Nervige Slowdowns sollen in der deutschen Version nicht mehr vorkommen – schaun mer mal.

Millenium Soldier: Expendable

RAGE/INFOGRAMES



Infogrames hat nur den Namen für Europa geändert, in Japan heißt das Spiel „Expendable". Wie „Incoming" ist auch „Millenium Soldier" ein Fest für FX-Fanatiker: Exlosionen im Sekundentakt sorgen für ein Meer an Lichtpartikeln, die Grafik bleibt immer flüssig – bei den wummernden Explosionen ruckeln nur die Lautsprecher. Unser Import-Test in der letzten MAN!AC offenbarte mangelnden Tiefgang – nach einigen Stunden machte sich Langeweile breit. Action-Fans mit Hang zur hektischen Effekt-Ballerei sollten den Titel aber vormerken.

Powerstone

CAPCOM/EIDOS



KILLER APPLICATION

Eidos hat sich die Europarechte für den Capcom-Prügler gesichert (Import-Test in MAN!AC 5/99) und spielt somit in Segas Dreamteam eine wichtige Rolle. Denn „Powerstone" unterscheidet sich herrlich von gängigen Beat'em-Ups und besitzt fast genügend Schauwert, um die Sega-Konsole alleine zu verkaufen. Was „Powerstone" zu etwas Besonderem macht, ist die Interaktion mit Eurer Umgebung. Ohne den gelegentlichen Griff zu Holzfaß oder herumliegender Waffe habt Ihr in den taktisch anspruchsvollen Kämpfen keine Chance. Auch optisch ist „Powerstone" schlichtweg brillant.

Speed Devils

UBI SOFT



Wenn Ihr mit anspruchsvollen Simulationen wie „RS 2" oder „Sega Rally 2" wenig anfangen könnt, ist der Arcade-Racer „Speed Devils" genau das Richtige. In der letzten MAN!AC sind wir bereits ausführlich auf faszinierende Streckendetails wie einen herumstehenden T-Rex oder ein abstürzendes Ufo eingegangen und haben Euch das besonders ausgeprägte Crashverhalten der Muscle-Cars ebenfalls plastisch nähergebracht. Auch über den tollen Cash-Modus mit Tuning-Garage, Autohaus und Wettoption wissen eifrige MAN!AC-Leser bereits Bescheid. Ob die endgültige Version hält, was die Beta verspricht, lest Ihr nächsten Monat.

Sega Rally 2

SEGA



„Sega Rally 2" ist bisher das einzige Dreamcast-Spiel auf Windows-CE-Basis. Befürchtungen bezüglich mangelnder Leistungsfähigkeit bei dieser Entwicklungsvariante wurden durch die Japan-Version (Import-Test in MAN!AC 4/99) leider bestätigt. Im Solo- und vor allem im Multiplayer-Modus stören heftige Slowdowns den Spielablauf, ansonsten ist der Sega-Renner aber astrein! Für die deutsche Version hat Sega einige Verbesserungen angekündigt: So stehen mit dem Peugeot 206 GTi und dem Fiat Seicento Sporting zwei zusätzliche Rally-Fahrzeuge in der PAL-Garage, außerdem sollen die gröbsten Slowdowns ausgemerzt werden.

Trickstyle

ACCLAIM



Der Name ist Programm: Als geschmeidig animierter Hoverboard-Sportler zaubert Ihr über 40 unterschiedliche Stunts in die Stratosphäre der Zukunft oder bewegt Euch dank eingebautem Turbo pfeilschnell über abwechslungsreiche Pisten mit Abzweigungen, Sackgassen und haarigen Kurven. Satte 16 Spielmodi bieten für Stuntmen, Pistensäue und Allrounder genügend Entfaltungsvarianten, auch für mehrere Mitspieler (max. vier) gibt's spezielle Herausforderungen. Das Fahrverhalten ist dabei erfreulich schnörkellos und die Grafik blitzsauber – genau das richtige für die ersten Stunden an der neuen Konsole (siehe MAN!AC 7/99).

Erhältlich bis Ende Oktober

Sonic Adventure
SEGA




KILLER APPLICATION

Die Playstation hatte ihr "Ridge Racer", das Nintendo 64 "Super Mario 64" – das Aushängeschild zum deutschen Dreamcast-Start heißt „Sonic Adventure". Das neueste Abenteuer des coolen Sega-Maskottchens schnitt bei unserem Import-Test mit 91% ab (MAN!AC 3/99). Am 23. September können sich auch PAL-Spieler von der beeindruckenden grafischen und spielerischen Qualität des Highspeed-Jump'n'Runs überzeugen. Mit Sonic und seinen fünf Freunden durchstreift Ihr riesige Welten, löst Rätsel, spielt massig Secrets frei und setzt Euch mit kniffligen Obermotzen auseinander. Die einzelnen Level unterscheiden sich nicht nur optisch: In einer weitläufige Dschungelwelt sucht Ihr Adventure-mäßig nach dem Weg, in zahlreichen Highspeed-Kursen wiederum saust Ihr rasend schnell durch wahnwitzige Loopings und sammelt so viele Münzen, wie Ihr kriegen könnt. Schließlich entspannt Ihr Euch im kugelförmigen Körper einer blauen Katze beim Angeln. Ein vorhandenes VMS nutzt "Sonic Adventure" nicht nur als Speicherkarte, auch für ein Tamagotchi-ähnliches Minispiel ist das kleine Elektronikmodul zu gebrauchen. Ergattert Ihr als Sonic ein Monsterei, übertragt Ihr es auf's VMS und helft Eurem geschlüpften neuen Freund beim Erwachsenwerden.Technisch gelang Sega zwei Monate nach dem Japan-Start eine Meisterleistung; neben flüssigen Animationen und ruckfreiem Scrolling beeindrucken vor allem hochauflösende Texturen.

Virtua Fighter 3tb
SEGA



Einer von drei Launchtitel in Japan, wird Segas Vorzeigeprügler auch beim Deutschland-Start im Händlerregal stehen. Schon Teil 2 verführte viele Beat'em-Up-Fans zum Saturn-Kauf, auf einen ähnlichen Effekt hofft Sega auch diesmal. Im Vergleich zu „Soul Calibur" wirkt die Optik zwar etwas effektarm, Playstation-Prügler steckt „VF 3" aber optisch locker in die Tasche. Spielerisch waren schon die beiden Vorgänger eine Offenbarung, Teil 3 brilliert mit taktisch ausgefeilten Kämpfen und einem Move-Repertoir mit Dauerspaßgarantie. Die PAL-Version hebt sich durch einen Versus- und einen verbesserten Trainigsmodus von der Japan-Variante ab (Import-Test in MAN!AC 2/99).

Aerowings
CRI/CRAVE



Selbst unser Schriftzeichen-Experte Olli Ehrle mußte beim Import-Test in MAN!AC 5/99 (das Spiel heißt in Fernost „Aero Dancing") vor dem Japanisch-Overkill kapitulieren – schließlich werden die wichtigen Funkanweisungen im Missions-Modus nur gesprochen. In der PAL-Version lauscht Ihr zum Glück deutschen Mitteilungen vom Tower und widmet Euch ungestört von Sprachproblemen der „Aero Wings"-Kunstflugschule mit Anfänger- und Rennmodus. Dank simpler Steuerung und flotter Optik sind spannende Tiefflüge garantiert. Elf Jets stehen im Hangar, mit drei Freunden dürft Ihr sogar schnittige Formationsflüge einstudieren – spart schonmal für einige Zusatzcontroller!

Dynamite Cop
SEGA



Noch ein Dreamcast-Spiel, dessen Name für Europa geändert wurde. Das in MAN!AC 8/99 als „Dynamite Deka 2" getestete Japan-Original konnte die Arcade-Fans in der Redaktion vollauf begeistern – nur leider ist der Action-Kracher viel zu kurz! Auch in der deutschen Version werdet Ihr den Abspann schnell zu sehen bekommen. Bis dahin tobt Ihr Euch auf einem von Terroristen gekaperten Kreuzfahrtschiff so richtig aus, setzt zahlreiche Waffen wie Pfefferspray, Uzi, Granaten oder Eure Fäuste taktisch geschickt ein und erfreut Euch an witzigen Gegneranimationen. In vielen FMVs folgt Ihr dem finsteren Treiben der Terroristen, am Ende gibt's unterschiedliche Abspänne. Zweispieler-Modi wurden ebenfalls nicht vergessen. Überdies ist die Grafik derart sehenswert, daß Ihr gerne ein zweites oder drittes Mal den „Dynamite Cop" mimt.

Jimmy White's 2: Cueball
VIRGIN



Auf dem PC heißt der Titel „Billard Nights" und konnte durchaus überzeugen. Ob dies auch auf die Dreamcast-Fassung zutrifft, lest Ihr nächsten Monat.

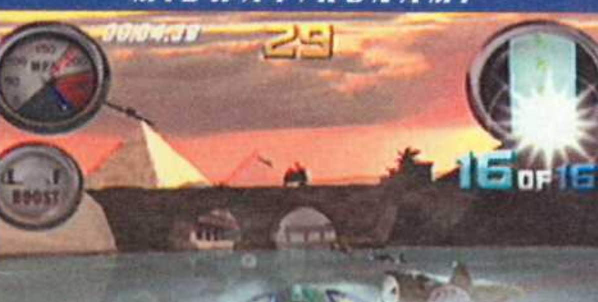
The House of the Dead 2
SEGA



KILLER APPLICATION

Mutig, mutig: Sega schickt auch deutsche Zombiejäger mit Lichtpistole bewaffnet in's Haus des Todes – bevor die BPjS anklopft, sollte aber lieber jemand die Tür zumachen! Unverändert gegenüber der japanischen Fassung (Import-Test in MAN!AC 6/99), ist die Arcade-Umsetzung ein optisch überragendes Action-Spektakel, das dank Dreamcast-exklusiven Extras, nicht enden wollenden Zombie-Horden und eines hohen Gore-Faktors niemanden kalt läßt. In Geheimräumen gibt's eine Menge zu entdecken, knallharte Zwischengegner treiben das Dauerfeuerwerk zum Maximum. Litt die Saturn-Umsetzung des indizierten Vorgängers noch unter pixeliger Optik und konfusem Spielverlauf, ist „HotD 2" ein Riesen-Spaß für Erwachsene. „HotD 2" wird übrigens nur zusammen mit einer Lichtpistole ausgeliefert und kostet rund 160 Mark.

Hydro Thunder
MIDWAY/KONAMI



Geschwindigkeit und Action pur verspricht die Automatenumsetzung „Hydro Thunder". Im futuristischen Rennboot samt hübscher Waffenbestückung jagt Ihr über beeindruckend simuliertes Wasser, auch die übrige Optik ist erste Sahne.

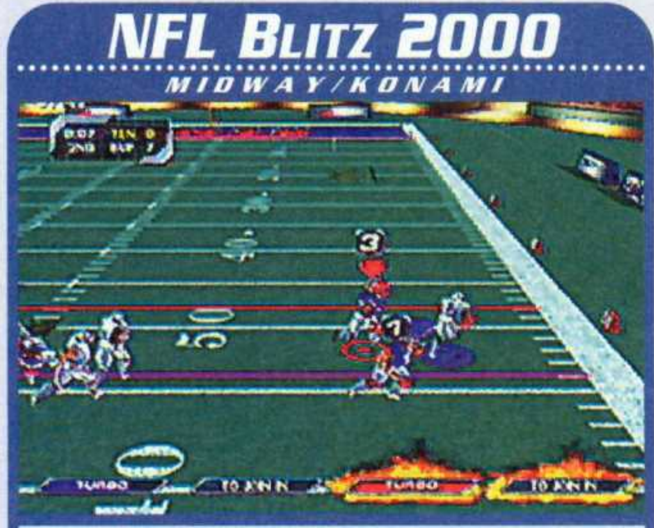
Marvel vs. Capcom
CAPCOM



Der einzige 2D-Titel im 25köpfigen Dreamcast-Starterfeld beweist, daß die Power-VR2-Grafikeinheit auch mit Bitmap-Hintergründen und Sprite-Charakteren zurechtkommt. Ebenfalls keine Probleme haben die meisten Capcom-Prügler in der Kategorie Spielspaß – so auch „Marvel vs. Capcom" (Import-Test in MAN!AC 6/99). Damit das Arcade-Feeling nicht nur optisch rüberkommt, solltet Ihr Euch aber unbedingt Segas Arcadestick zulegen. Damit steuert Ihr Schläge und Tritte der 20 Kämpfer nochmal so gut wie mit dem Standard-Controller. Retro-Prügler dürfen sich diesen Titel vormerken!

NFL Blitz 2000

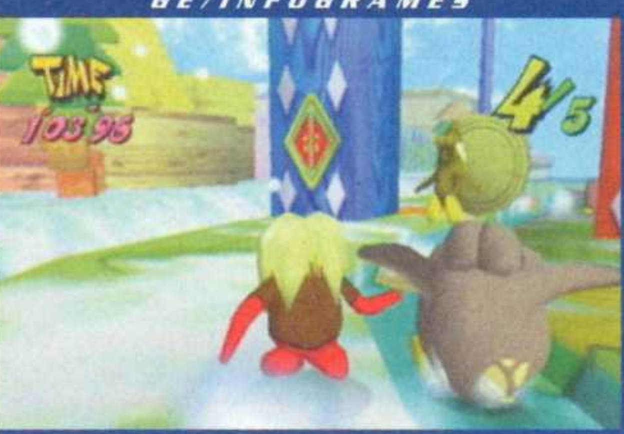
MIDWAY/KONAMI



Basierte der Vorgänger auf einer im Football-Mutterland erfolgreichen Arcade-Maschine, so erscheint die 2000er-Variante exklusiv für Playstation, Nintendo 64 und Dreamcast. Letztere Adaption profiliert sich vor allem durch optische Merkmale wie originalgetreue Spieler inklusive korrekter Größe, Statur und Mimik. Als Headcoach dürft Ihr auch eigene Spielzüge entwerfen, das vorgegebene Repertoire wurde ebenfalls ergänzt. Wie der Vorgänger legt "NFL Blitz 2000" den Fokus auf ein actionorientiertes Football-Spektakel mit robusten Verteidigern, wurfstarken Quarterbacks und pfeilschnellen Receivern. Dank neuem Vierspieler-Modus scheint das Midway-Football genau richtig für Partystimmung "like America" zu sein.

Pen Pen

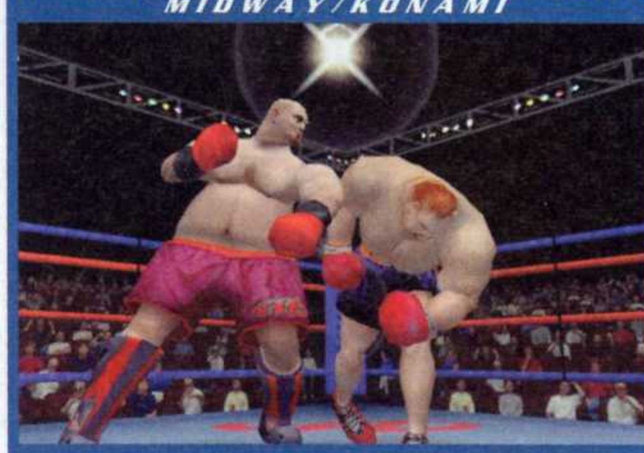
GE/INFOGRAMES



„Pen Pen" war einer der drei japanischen Starttitel und überzeugte die MAN!AC-Redaktion wenig (Import-Test in MAN!AC 2/99). Zwar kann man dem tierischen Triathlon (Laufen, Rutschen, Tauchen) eine gewisse Originalität nicht absprechen, der Spielspaß hält sich aber in Grenzen: Der Schwierigkeitsgrad ist unausgegoren, der Spielablauf eintönig, die Steuerung nervig. Optisch ist's OK, die farbenfrohe und witzig gestaltete Umgebung gefällt wohl vor allem jüngeren Semestern – eine Zielgruppe, die vom übrigen Dreamcast-Programm etwas vernachlässigt wird. Vielleicht hilft Infogrames „Pen Pen" bei der PAL-Konvertierung ein wenig auf die Sprünge – wartet den Test in der nächsten MAN!AC ab!

Ready 2 Rumble Boxing

MIDWAY/KONAMI



Midway ist neben Sega der fleißigste Lieferant für hochwertige Dreamcast-Titel, besonders auf deren brandneues „Ready 2 Rumble Boxing" dürft Ihr gespannt sein. Gegenüber der beeindruckenden E3-Demo wurde der Detailgrad der Kämpfer weiter erhöht, außerdem packte Midway mehr Spezialeffekte in die spaßigen Ringkämpfe. Im Stil von „Punch-Out" prügeln die grotesk überzeichneten Boxer pausenlos aufeinander ein, realistisches Abtasten wurde zugunsten eines actionreichen Spaß-Boxens von der „To do"-Liste gestrichen. Dafür gibt's den bekannten Ausruf „Let's get ready to rumble!" von Star-Ansager Michael Buffer.

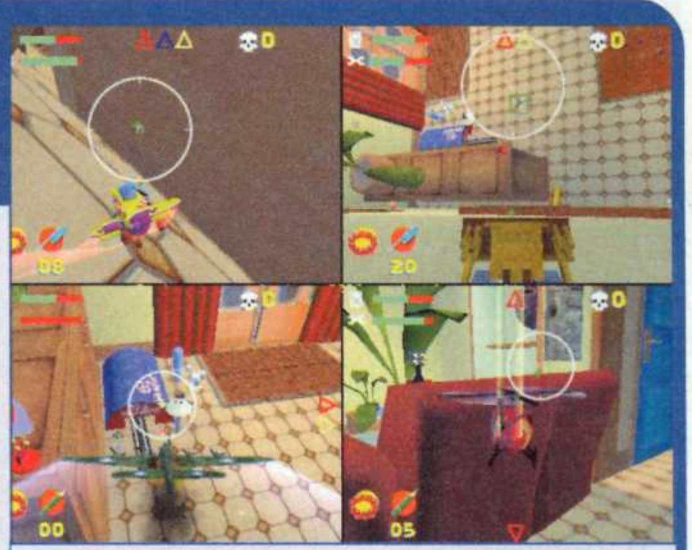
TOY COMMANDER

NO CLICHÉ/SEGA



In einigen Levels nehmt Ihr auch an verzwickten Rennen durch's Haus teil

Mit "Toy Commander" bereichert eines der qualifiziertesten französischen Programmier-Teams die Produktpalette des Dreamcast. Die in Lyon ansäßige Truppe No Cliché ist das erste hauseigene Studio von Sega Europe, hervorgegangen aus den Entwicklern des Horror-Klassikers "Alone in the Dark" und Adeline, bekannt durch den Bestseller "Little Big Adventure". In ihrem Debut lassen Euch die Franzosen in die Rolle des Knirpses Guthy schlüpfen, der den Titel des Spielzeugkommandanten von seinem rebellischen Teddy Hugolin zurückerobern muß. In 50 Missionen geht es in Guthys Heim, das in acht Areale wie Kinderzimmer, Küche oder Bad eingeteilt ist, drunter und drüber. Insgesamt 35 Vehikel aus den Kategorien Kampf- und Transportgerät dürfen durch die vollmöblierten Räume gelenkt werden, meist stehen drei bis vier je Mission bereit. Die Aufgaben Guthys gestalten sich so vielfältig wie der Inhalt seiner Spielzeugkiste. So müßt Ihr z.B. mit einem Helikopter im Zimmer verstreute Wasserballons finden und mit diesen eine Handvoll Feuerwerkskörper löschen. Oder Ihr nehmt am Steuer eines Matchbox-Boliden Platz, um auf einem waghalsig gesteckten Kurs Bestzeiten zu erringen. Auch Freunde purer Baller-Action kommen zum Zug, wenn sie mit einem Jäger-Modell U-Boote in der Badewanne versenken oder Geschütztürme neben dem Waschbecken auf's Korn nehmen. Und selbst Strategen gehen bei dem kunterbunten Spielzeug-Spaß nicht leer aus. Mit einem kleinen Lastwagen könnt Ihr nämlich Plastik-Soldaten aufsammeln, um sie an taktisch günstigen Positionen in's Gefecht zu bringen. Über 50 Stunden Solo-Spielspaß versprechen die Entwickler, hinzu kommt ein Vierspieler-Modus mit verschiedenen Varianten wie Deathmatch oder Capture-the-flag. Neben einer wunderschönen Grafik besticht "Toy Commander" durch die vielen Details. Sämtliche Objekte dürft Ihr manipulieren, nichts ist Staffage. So könnt Ihr mit einer Maschinengewehrsalve Lichtschalter und Wasserhähne betätigen oder die Hauskatze trietzen, mit Eurem Panzer Geschirr vom Tisch stupsen oder mit dem Helikopter Zuckerwürfel aufnehmen und in die heiße Schokolade plumpsen lassen. Wohl bekomm's!



Vier Spieler liefern sich im Splitscreen ruckfreie Luftgefechte







Held Guthy sorgt mit seinem Spielzeug in Wohnzimmer und Küche sowie sechs weiteren Räumen für Unordnung





Tierquäler: Mit dem Spitzergeschütz könnt Ihr Bleistiftmunition auf die Katze feuern.

Red Dog

ARGONAUT/SEGA



Für Sega arbeitet Argonaut („Croc 2") an einer effektgeladenen Action/Rennspiel-Synthese, die vor allem im Mehrspieler-Modus ein spaßiges Unterfangen darstellen dürfte. Ihr nehmt im Cockpit eines Panzerbuggies Platz und jagt den Konkurreten Euer Waffenarsenal in's Blech. Zahlreiche Extras verleihen "Red Dog" die nötige Würze, weitere Details verschweigt Argounaut. Was wir aber wissen: Die angekündigte Internet-Unterstützung konnte nicht eingebaut werden.

Sega Bass Fishing

SEGA



Klasse: Sega scheut sich nicht, eine für hiesige Gefilde ungewöhnliche Angelsimulation in's PAL-Startprogramm aufzunehmen. Die japanische Version („Get Bass", Import-Test in MAN!AC 6/99) gefiel unserem Redaktionsangler Olli Ehrle so gut, daß tagelang die freudig verkündeten Gewichtsangaben seiner Fänge durch Mering schallten. Den beiliegenden Angel-Controller gab er nur ungern in die Hände grobmotorischer Kollegen, die sich der Fisch-Faszination ebenfalls nicht verschließen konnten. Auch in Deutschland geht „Sega Bass Fishing" nur zusammen mit der Plastik-Angel über den Ladentisch, der Preis liegt bei 200 Mark.

Tokyo Highway Challenge

GENKI/CRAVE



Der Nachfolger von „Tokyo Highway Battle" hat gegen die zahlreichen Rennspiel-Konkurrenten einen schweren Stand. Mit nur einer Strecke (Tokio) motiviert die Autobahn-Raserei nicht allzu lange, zumindest in der japanischen Version. Aus Platzgründen findet Ihr den Import-Test übrigens nur im Internet (www.maniac-online.de), den Test der PAL-Version lest Ihr in der nächsten MAN!AC. Änderungen erwarten wir neben der Lokalisierung nicht, so ist "Tokyo Highway Challenge" ein optisch ansprechender, kurzfristig unterhaltsamer Dreamcast-Flitzer. Nur der Quest-Modus hält Euch über längere Zeit am Bildschirm.

UEFA STRIKER

RAGE/INFOGRAMES



Wo ist meine Schutzbrille? Die Hintertorkamera offenbart ungewohnte Einblicke in's Stadion-Innere.

Bei unserem Besuch in den englischen Rage-Studios (MAN!AC 6/99) bekamen wir nur eine frühe Dreamcast-Version zu Gesicht, jetzt traf endlich die heißersehnte spielbare Fassung im "SoFi"-verdunkelten Mering ein. Schnell ließ die halbe MAN!AC-Redaktion das Naturschauspiel links liegen und scharte sich für einige heißumkämpfte Matches vor unserem PAL-Dreamcast.
Das Angebot an Features ist üppig, dank UEFA-Lizenz spielt Ihr alle europäischen Vereinswettbewerbe sowie die Europameisterschaft. Die „Euro Super Throphy" entpuppt sich als vorweggenommene Europaliga, auch eigene Pokal- und Ligawettbewerbe dürft Ihr basteln. Zusätzlich wurden weitere Kontinentalmeisterschaften wie die „Copa America" eingebaut, diese müßt Ihr allerdings erst freispielen. Da noch kein (Fußball-) Meister vom Himmel gefallen ist (außer vielleicht der FCK 97/98...), begebt Ihr Euch zuerst auf den Trainigsplatz. In sechs Kategorien (Schießen, Passen, Freistoß etc.) müßt Ihr Euer Talent beweisen. Dann geht's auf den Platz – Gras fressen!
Der actionorientierte Spielverlauf sorgt für torreiche Begegnungen; Pässe landen wie an der Schnur gezogen beim Mitspieler, und in Nullkommanichts seid Ihr vor des Gegners Gehäuse. So entwickelt sich ein spaßiges und unkompliziertes Gebolze, das bereits in der Vorabversion einen ausgezeichneten optischen Eindruck hinterläßt. Vor allem bei Wiederholungen in Großaufnahme erkennt Ihr den beeindruckend hohen Detailgrad der durchtrainierten Kicker. Muskelstränge an den Beinen seht Ihr genauso wie Beulen in der Hose (hoppla). Zahlreiche unterschiedliche Frisuren verleihen den Mannen schließlich das I-Tüpfelchen Persönlichkeit – die Zeiten von Polygon-Clones sind mit dem Dreamcast endgültig vorbei.
Alle Spielernamen sind original, die Daten stammen allerdings noch aus der letzten Saison. Aus Deutschland sind nur international tätige Teams wie Bayern, Berlin und Bremen dabei.



Wie bei Premiere: Hautnah begleitet Ihr die Mannen beim Marsch auf den grünen Rasen.



Olé, Olé, BVB: Ein Dortmunder Borusse in Großaufnahme.







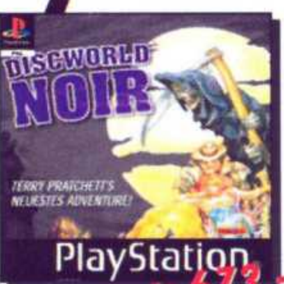
So sieht Traum-Fußball aus: Lebensechte Bewegungen (links oben), packende Torraumszenen (links unten) und realistisch wirkende Akteure.

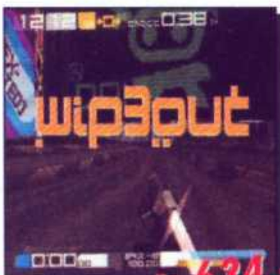
Anmerkung: Der Vollständigkeit halber wollen wir nicht versäumen, kurz auf den 25. Dreamcast-Titel der ersten vier Wochen hinzuweisen. Es handelt sich dabei um den jüngsten Sproß einer zum großen Teil beschlagnahmten Prügelspielserie von Midway...

PlayStation™

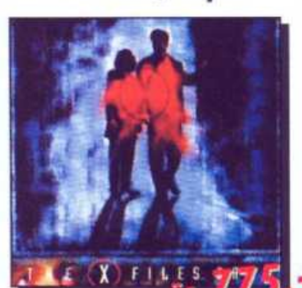



Mission Impossible öS 735,-
Action-Adv., Sept.


Discworld Noir öS 673,-
Adventure, Sept.


Wipeout 3 öS 634,-
Si-Fi Racer, Sept.


Soul Reaver öS 690,-
Action-Adv., erh.


Akte-X (5 CD's) öS 775,-
Adventure, Sept.


Quake 2 öS 684,-
3D-Shooter, Sept.


Die dunkle Bedrohung öS 775,-
Action-Adv., Sept.


Star Wars Racer öS 775,-
Action-Racer, Sept.


Rainbow Six öS 673,-
Strategie-Action, erh.


Alien Ressurection öS 673,-
Action-Adv, Sept.


Tekken 3 öS 349,-
Beat´em Up, erh.


Resident Evil 2 öS 349,-
Horror Adv., erh.



PLAYSTATION GAMES	
Akte X (5 CD's) (Sept.)	775,-
Alien Ressurection (Sept.)	673,-
Ape Escape	674,-
Bloody Roar 2	673,-
Bugs Bunny auf Zeitreise	699,-
Bundesliga Stars 2000	680,-
Capcom Generations Vol. 1	684,-
Carmageddon	673,-
Castol Honda Superbike	612,-
Civilization 2	673,-
Crash Bandicoot 3	584,-
Croc 2	584,-
Discworld Noir (Sept.)	673,-
Driver	690,-
FIFA 2000	673,-
Fighting Force 2	755,-
G- Police 2	584,-
GTA Doppelpack	568,-
GTA London Exp. CD	349,-
GTA 2 (Okt.)	703,-
Hard Edge	640,-
Indiana Jones (Okt.)	k.A.
Kensei	679,-
Kingsley	673,-
KKND 2	673,-
Le Mans 24h (Sept.)	735,-
Legend of Kartia	634,-
Metal Gear Solid	697,-
Mission: Impossible (Sept.)	735,-
NBA Live 2000	673,-
Need for Speed IV	673,-
NHL 2000 (Sept.)	680,-
No Fear Downhill (Sept.)	673,-
Omega Boost	606,-
Point Blank 2	584,-
Quake 2 (Sept.)	684,-
Rainbow Six (Sept.)	673,-
Ridge Racer Type 4	584,-
Ridge Racer Type 4 incl. Jogcon	990,-
Saboteur (Okt.)	673,-
Silent Hill	690,-
Soul Reaver	690,-
Star Wars Ep.I Die dunkle Bedrohung (Sept)	775,-
Star Wars Racer(Sept.)	775,-
Street Fighter Alpha 3	684,-
Street Skater	673,-
Syphon Filter	634,-
Tomb Raider 3	699,-
Tomorow never Dies (Sept.)	k.A.
Twisted Metal 3 (Okt.)	674,-
Uefa Championsleague	775,-
V-Rally 2	735,-
Warzone 2100	673,-
Wing Over 2	735,-
WWF Attitute	645,-
Wipeout 3 (Sept.)	634,-
X-Games Pro Boarder	673,-

PLAYSTATION ANGEBOTE	
Colin Mc Rae Rally Plat.	349,-
Command & Conquer 2	332,-
Constructor	349,-
Crash Bandicoot 2 Platinum	332,-
Die Hard Trilogy Platinum	332,-
Fifa 98 Platinum	332,-
Final Fantasy 7 Platinum	349,-
Fighting Force	375,-
Formula 1 97 Platinum	332,-
Gran Turismo Platinum	332,-
G-Police Platinum	332,-
GTA Platinum	332,-
ISS Pro 98 Platinum	332,-
Jurassic Park Platinum	332,-
Lucky Luke Platinum (Okt.)	349,-
Medievil Platinum (Sept.)	349,-
Moto Racer 2	349,-
Need for Speed 3	349,-
Resident Evil Dir. Cut Platinum	349,-
Resident Evil 2 Platinum	332,-
Tekken 3 Platinum	349,-
Time Crisis Platinum	332,-
Tomb Raider 2 Platinum	332,-

PLAYSTATION ZUBEHÖR	
Dual Shock Controller Sony 5 Colors	399,-
Equalizer (Cheat Modul)	345,-
Joypad Classic Sony 3 Farben	199,-
Memory Card 1 MB Sony	199,-
Multi Tap Sony	399,-
Glove	845,-
Space Station	375,-
Playstation incl. Dual Shock	1.750,-

Bitte beachten Sie auch unsere PS-Zubehör Angebote der FA. Sunflex

NINTENDO 64™




Duke Nukem Zero Hour öS 825,-
Action-Shooter, Sept.


WWF Attitute öS 825,-
Wrestling, erh.


World Driver öS 825,-
Racing, Sept.


Tonic Trouble öS 825,-
Jump & Run, Sept.

Quake 2 öS 960,-
3D-Shooter, erh.


Shadowman öS 825,-
3D-Shooter, erh.


Command & Conquer öS 825,-
Strategie, erh.


Shadowgate 64 öS 895,-
Action-Adv., erh.

Mario Kart 64 öS 499,-
Fun-Racer, erh.

Lylat Wars öS 499,-
Si-Fi Action, erh.


Snowboard Kids öS 499,-
Fun-Racer, erh.



F1 World Grand Prix öS 499,-
Racing-Sim, erh.

Wipeout 64 öS 399,-
Si-Fi Racer, erh.

Expansion Pak für öS 482,-
höhere Auflösung


Gamebuster Deluxe öS 765,-
Mogelmodul, erh.


LX4 Rumble Pak öS 384,-
incl. 1 Meg Mem. Card

NINTENDO 64 GAMES	
1080 Snowboarding	660,-
All Star Baseball 2000	737,-
Banjo Kazooie	660,-
Beetle Adventure Racing	737,-
California Speed (Sept.)	825,-
Carmageddon 2 (Sept.)	737,-
Castlevania 64	825,-
Command & Conquer 64	825,-
Diddy Kong Racing	660,-
Donkey Kong 64 incl. Exp. Pak (Okt.)	890,-
Duke Nukem Zero Hour (Sept)	825,-
Extreme G 2	737,-
F 1 World Grand Prix 2	690,-
FIFA 99	737,-
F-Zero X	660,-
Gex: Enter the Gecko	960,-
Glover	725,-
Goemon 2	960,-
Golden Eye 007	783,-
Hybrid Heaven (Sept)	1030,-
JetForce Gemini (Okt.)	825,-
Looney Tunes	737,-
Mario Party	660,-
Micro Machines Turbo 64	712,-
Monster Truck Madness	762,-
Mortal Kombat 4	825,-
Nascar Racing 99	737,-
NBA Jam 99	825,-
NBA Live 99	825,-
NBA Pro 99	935,-
NHL Breakaway 99	825,-
NHL Pro 99	935,-
Premiere Manager 64	825,-
Quake 2	960,-
Racing Simulation 2 (Sept.)	825,-
Revolt	825,-
Rayman 2 (Okt.)	825,-
Roadster 64 (Sept)	1030,-
San Francisco Rush 2	825,-
Shadowgate	895,-
Shadowman	825,-
Smash Brothers	825,-
South Park	737,-
Star Wars Episode I: Racer	825,-
Star Wars Rogue Squadron	780,-
Superman	735,-
Tonic Trouble (Sept.)	825,-
Top Gear Overdrive	825,-
Turok 2 uncut	737,-
Vigilante 8	825,-
WCW vs. NWO Revenge	699,-
World Drivers Championship (Sept.)	825,-
WWF Attitute	825,-
Zelda "Ocarina of Time"	650,-

NINTENDO 64 ANGEBOTE	
Buck Bumble	499,-
Clayfighter 63 1/3	299,-
Duke Nukem 64	499,-
FIFA 98	499,-
F 1 World Grand Prix	499,-
Holy Magic Century	499,-
ISS Pro 98	399,-
Lamborghini 64	499,-
Lylat Wars	499,-
Mario Kart 64	499,-
NBA Courtside	349,-
Quake 64	499,-
Snowboard Kids	499,-
V-Rally Edition 99	499,-
Wipeout 64	399,-

NINTENDO 64 ZUBEHÖR	
4 MB Expansion Pak Original	482,-
Game Boy Adapter	760,-
Gamebuster Deluxe	765,-
Joypad LX 4 transparent	390,-
Joypad Nintendo in 7 Farben	399,-
Joypadverlängerung	175,-
Memory Card Original	249,-
Nintendo 64 incl. Mario 64	1.790,-
Nintendo 64 incl. Star Wars Racer	2.190,-
Passport Adapter	599,-
Rumble Pak incl. 4fach MC LX4	384,-
Rumble Pak LX4 benötigt keine Batt.	175,-
Rumble Pak original	299,-
SUN Antennenkabel RF-Unit	185,-

Bitte beachten Sie auch unsere Zubehör Angebote der Sunflex!



Händleranfragen direkt an unser Partnerunternehmen
A-5020 Salzburg
Johannes-Filzer-Straße 49



Tel. 0662/632121-0
www.directgames.at

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Terminverschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

Versandkosten incl. Nachnahmekosten ÖS 70,- innerhalb ganz Österreichs. Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig, sogar PORTOFREI.

Ladenpreise können abweichen!

Stelzhamerstr. 9, 4600 Wels
Bestellhotline Mo-Fr 10-18h
www.virtuaworld.at

07242-57108



Hitachi SH4 200 MHZ
Yamaha Soundchip 64 bit 2 MB RAM
Power VR Second Generation GrafiX
Yamaha CD-Rom 12-fach Speed
16 MB-SDRAM Hauptspeicher
8 MB Video-RAM
56k Modem (kostenloser Internetzugang)

JETZT VORBESTELLEN
AB 23.09.99 ERHÄLTLICH

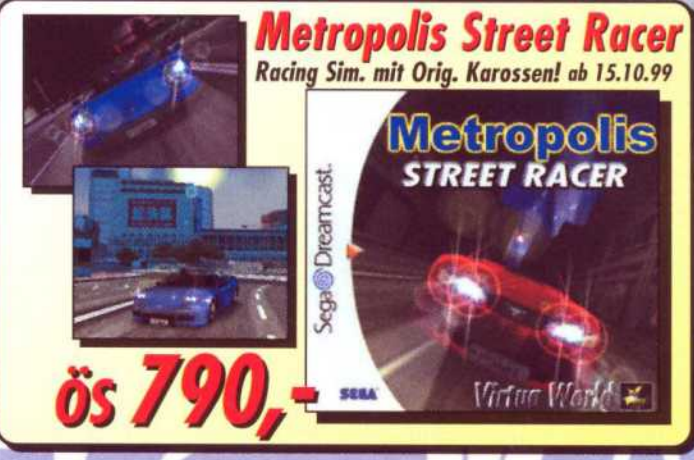
Sega Dreamcast Grundgerät incl. Joypad, 56k Modem, Passport-CD, Demo-CD

ös 3.490,-

DREAMCAST SPECIAL SERVICE

Jede Dreamcast-Bestellung (ob Spiel oder Zubehör) ab Warenwert ÖS 700,- VERSANDKOSTENFREI & die ZUSTELLUNG Ihrer "vorbestellten" Ware erfolgt am ERSCHEINUNGSTAG !!!









































DREAMCAST GAMES

Aero Wings (23.09.99)	790,-
Blue Stinger (01.11.99)	790,-
Buggy Heat (01.11.99)	670,-
D 2 (1.Quart. 00)	670,-
Dreamcast Soccer (01.11.99)	670,-
Dynamite Cop (01.11.99)	670,-
Expendable (23.09.99)	670,-
House of the Dead incl. Gun (15.10.99)	1050,-
Incoming (23.09.99)	670,-
Metropolis Street Racer (15.10.99)	790,-
Monaco Grand Prix 2 (23.09.99)	790,-
Mortal Kombat Gold (15.10.99)	790,-
NBA 2000 (Dez.99)	670,-
Ready to Rumble (01.11.99)	790,-
Red Dog (23.09.99)	670,-
Redline Racer (23.09.99)	790,-
Resident Evil Code: Veronica (01.12.99)	790,-
Sega Bass Fishing incl. Angel (15.10.99)	1350,-
Sega Rally 2 (23.09.99)	790,-
Snow Surfers (15.10.99)	670,-
Sonic Adventure (23.09.99)	670,-
Soul Calibur (01.11.99)	790,-
Speed Devils (23.09.99)	670,-
Tokio Highway Battle Racing (23.09.99)	790,-
Toy Commander (23.09.99)	670,-
Trick Style (01.11.99)	790,-
Uefa Striker (23.09.99)	790,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Arcade Stick	690,-
Dreamcast incl. Joypad, 56k Modem & Demo CD	3.490,-
Dreamcast Controller	399,-
Ferrari Shock 2 Racing Wheel (Lenkrad)	990,-
Tastatur (zum Internet Surfen)	399,-
Lightgun	499,-
Race Controller	890,-
Vibration Pack	349,-
Visual Memory	349,-

Dreamcast PAL Bestellungen ab ÖS 700,- Warenwert Versandkostenfrei! Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus. Dreamcast Special!!! Ihre vorbestellten Artikel erhalten Sie am ERSCHEINUNGSTAG!!!

Ladenpreise können abweichen!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Terminverschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

HÄNDLERANFRAGEN

Händleranfragen erwünscht!

Beste HÄNDLERBETREUUNG erhalten Sie bei unserem Partnerunternehmen

Direct GAMES
NUR HÄNDLER!
Tel. 0662 / 632121-0
Johannes-Filzer-Straße 49
A-5020 Salzburg

Dreamcast™ JP/NTSC



UnderCover ös 998,- Action Adv., Okt.



Soul Calibur ös 948,- Beat´em Up, erh.



Carrier Horror-Adv. Sept. ös 948,-



Cool Boarders Burn Sept. ös 948,-









Buggy Heat ös 948,- Off-Road, erhölt.

LMAP Baseball Aug. ös 948,-

Marioneth Handler Action ös 948,-

Toukon Retsuden 4 Wrestling ös 948,-



Street Fighter Z3 erhält. ös 799,-



Giant Gram ös 799,- Wrestling erh.



King of Fighters ös 749,- Beat´em Up erh.



Air Force Delta ös 948,- Kampfflug erh.



DREAMCAST GAMES

Titel	Preis
Aero Dancing	948,-
Air Force Delta	948,-
Bio Hazard Code: Veronica (Nov.)	1048,-
Blue Stinger	948,-
Buggy Heat	948,-
Carrier (Sept.)	948,-
Climax Landers	948,-
Cool Boarders DC (Sept.)	948,-
D 2 (Nov.)	948,-
Dead or Alive 2 (Herbst)	948,-
Dynamite Deka 2	948,-
Digit. Horse Racing	948,-
Evolution	884,-
Espionage Agent (Sept.)	948,-
Expendable	948,-
Frame Gride	948,-
Get Bass incl. Angel	1590,-
Giant Gram	799,-
Godzilla	782,-
Gundam	948,-
Highway Battle	948,-
House of the Dead 2	948,-
House of the Dead 2 + Gun	1490,-
Incoming	948,-
July	782,-
King of Fighters 99	749,-
Lets Make Prof. Baseball	948,-
Maken X (Okt.)	948,-
Marvel vs. Capcom	948,-
Monaco Grand Prix 2	948,-
Pata Pies	948,-
Pen Pen Tricelon	948,-
Permanent Shogi III	948,-
Pop´n Music	948,-
Powerstone	948,-
Psychic Force 2012	948,-
Puyo Puyo	884,-
Rayman 2 (Sept.)	948,-
Real Sound 2 Incl. D2 Demo	884,-
Redline Racer	749,-
Seaman: Forbidden Pet	n.b.
Sega Rally 2	690,-
Seventh Cross	884,-
Shotokou Battle	948,-
Shenmue (Okt.)	n.b.
Sonic Adventures	690,-
Soul Calibur	948,-
Street Fighter Zero 3	799,-
Super Speed Racing	749,-
Tetris 4	690,-
Toukon Retsuden 4	948,-
Undercover (Herbst)	998,-
Virtua Fighter 3 tb	690,-
White Illumination	948,-
World Neverland Kingdom	948,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Dreamcast incl. Joypad & 220V-Spannungswandler	3990,-
Arcade Stick	1054,-
Dreamcast Gun	738,-
Dreamcast Joypad	499,-
Dreamcast Lenkrad	1054,-
Joypad Verlängerung "SUN"	160,-
RGB-Kabel	249,-
Rumble Pack	480,-
S-VHS Kabel Orig. Sega	738,-
S-VHS Kabel "SUN"	299,-
VMS Memory Card	499,-

ZUBEHÖR SUNFLEX PS/N64/DC



MEMORY CARD`S 15 - 1080 Block in 5 Farben!

120 Blöcke ös 279,-
360 Blöcke ös 419,-
1080 Bl. ös 562,- mit Kompression

60 Blocke ohne Kompression ös 284,- * erhältlich in 5 verschiedenen Farben!

ös 95,- * erhältlich in 5 verschiedenen Farben!

DOUBLE SHOCK CONTROLLER

Video Games 01/99
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut
Playstation Games 12/98
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

* erhältlich in 5 verschiedenen Farben!

ös 279,-

CLASSIC JOYPAD



* erhältlich in 5 verschiedenen Farben!

ös 95,-

NEU



POWER WING

Xtreme Rumble Power

* erhältlich in 5 verschiedenen Farben!

ös 336,-

MULTI TAP



4 Spieler Adapter für PSX

ös 279,-

PLAYSTATION ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Antennenkabel RF-Unit	185,-
Double Shock Controller	279,-
Game Hunter (Cheat Modul)	275,-
Joypad Classic	95,-
Joypad Verlängerung	70,-
Link Kabel	70,-
Maus incl. Mauspad	219,-
Memory Card 1 MB	95,-
Memory Card 2 MB	175,-
Memory Card 4 MB NO Compr.	284,-
Memory Card 8 MB NO Compr.	325,-
Memory Card 8 MB	279,-
Memory Card 24 MB	419,-
Memory Card 72 MB	562,-
Power Wing Controller	336,-
Remote Station	498,-
RGB-Kabel incl. Chinch Ausg.	125,-
VGA-Box	1188,-

NINTENDO 64 ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Antennenkabel RF-Unit	185,-
Memory Card 1 MB	120,-
Rumble Pak	120,-
Rumble Pak + 1 MB MC	249,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Joypad Verlängerung	160,-
RGB-Kabel	249,-
RGB Pro incl. Color Booster	590,-
S-VHS Kabel	299,-

Virtua World

Händleranfragen direkt an unser Partnerunternehmen Direct GAMES
A-5020 Salzburg
Johannes-Filzer-Straße 49
Tel. 0662/632121-0
www.directgames.at

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Terminverschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

Versandkosten incl. Nachnahmekosten ÖS 70,- innerhalb ganz Österreichs. Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig, sogar PORTOFREI.

Ladenpreise können abweichen!

Stelzhamerstr. 9, 4600 Wels
Bestellhotline Mo-Fr 10-18h
www.virtuaworld.at

07242-57108



Um alle Kämpfer freizuspielen, müßt Ihr das Turnier mehrmals bewältigen. Zuletzt in Xianghuas drittem Kostüm.





Meister aller Klassen: Der gefährliche Edge Master wechselt bei jedem Duell seine Waffe und überrascht mit allen Specials der Kollegen.

Soul Calibur

DC Sega war schneller: Während Namcos Schwertkampf-Erstling „Soul Edge" (im Westen „Soul Blade") für die Playstation umgesetzt wurde, kommen nun Dreamcast-Besitzer in den exklusiven Genuß der Fortsetzung „Soul Calibur". Gastgeber des spektakulären Kampfsportturniers ist die verlorene Seele „Inferno", die in ihrer Paralleldimension auf mutige Herausforderer wartet.

Bis Ihr dort angekommen seid, steht Euch eine Weltreise bevor: 18 furchtlose Waffenexperten aus allen Ländern küren einen würdigen Meister, der Inferno den Garaus machen soll. Unter ihnen befinden sich nicht nur altbekannte „Soul Edge"-Recken wie Ninjamädel Taki, Schwertkämpfer Hwang und Ritter Siegfried, sondern auch neue Streiter wie Peitschenexpertin Ivy und das Allround-Talent Edge Master. Letzterer beherrscht Waffen und Specials aller Kollegen und wählt vor jedem Duell einen zufälligen Kampfstil. Aus dem „Tekken 3"-Lager haben sich zudem Yoshimitsu und Xianghua in's Waffen-Match verirrt.

Wie der Vorgänger verläßt sich „Soul Calibur" nicht nur auf die gängigen Beat'em-Up-Varianten (Arcade-Turnier, Zweispieler-, Team-Battle-, Time-Attack- und Survival-Modus). Im geheimen „Extra Survival" ist jeder Treffer tödlich, der Missions-Modus eröffnet gar neue Prügeldimensionen: Per Auftrag bekämpft Ihr einen bis sechs Kontrahenten in Reihe – hier folgt jeder Kampf einem eigenen Regelwerk. Die ersten Aufträge gewöhnen Euch an Steuerung und Spiellogik: Es genügt ein einfacher Sprint um den Feind herum oder ein Combo, um das Missionsziel zu erreichen und die begehrten Missionspunkte zu kassieren. Später duelliert Ihr Euch mit knapper Energie, mit brennenden Ratten zwischen den Füßen, auf einem stürmischen Plateau oder gar in einem „Dead or Alive"-inspirierten Minenfeld. Wegen der japanischen Bildschirmtexte müßt Ihr bei einigen Aufträgen jedoch etwas herumprobieren, denn manche Gegner sind nur mit bestimmten Manövern (z.B. Sprungkicks) zu verletzen. Das ergatterte Kopfgeld verpulvert Ihr unter dem Menüpunkt „Art Gallery": 338 gezeichnete und gerenderte Portraits sowie Posen Eurer Schützlinge erwarten kauffreudige Kunstliebhaber. Hinter manchen Gemälden verstecken sich obendrein Geheimmodi wie der Vorspanneditor, Martial-Arts-Demonstrationen und das Profil-Menü. In letzterem zaubert Ihr Abspann, Digi-Kommentare, Arena und Steckbrief jedes Helden auf den Bildschirm. Besonders begehrt sind die sechs versteckten Paßwörter (wie „Terror of Nightmare"), die Euch auf der japanischen Namco-Homepage (www.namco.co.jp) zu geheimen Tipsseiten führen. Auch der Traingsmodus mit eingebauter Manöverliste setzt Maßstäbe: Ihr dürft den Sparringspartner Verhaltensweisen (wie Blocken oder Schlagen) zuweisen

Maxi bleibt die Spucke weg: Bei Würfen und Combograbs schwenkt die Kamera in spektakuläre Perspektiven.



Zappenduster: Bei den mächtigen Powermoves verdunkelt sich für wenige Augenblicke der Himmel.









Im „Exhibition Theater" demonstrieren Eure Schützlinge ihre Kampfkünste (links). Im „Opening Direction"-Modus bearbeitet Ihr den Vorspann (2.v.l.). In der Trainingsarena dürft Ihr alle Moves nachschlagen und sie Euch vorführen lassen (rechts).





Wie in „Soul Blade“ blockt Ihr per Feuerknopf: Nur ausgesuchte Helden beherrschen Abwehrgriffe.

Da staunt der böse Inferno: Kombiniert Ihr die Waffenknöpfe, setzt Ihr zu blitzschnellen Wirbelattacken an.

oder ihn „per Hand“ programmieren. Bleibt ein Manöver trotz umfangreicher Statistiken und Optionen unergründlich, laßt Ihr es Euch von der CPU vorführen – mit eingeblendetem Joypad-Schema, versteht sich.
Ebenso umfangreich wie die Spielmodi ist auch das Kampfsystem: Die Feuerknöpfe sind mit Block, Tritt und horizontaler sowie vertikaler Waffenattacke belegt, auf den Zeigefingertasten liegen Feuerknopfkombinationen wie Würfe (Block und Waffe) und das Kräftesammeln für die gefürchteten Powermoves (alle drei Angriffs-Buttons).
Einen leichten Einstieg garantieren die simplen Specials mit einfachen Richtungskommandos, für die Ihr wahlweise das Analog- oder das Digitalpad nützt. Besonders agile Recken wie Wikingerbraut Sophitia beherrschen obendrein Abwehrgriffe, mit denen Ihr eine Attacke des Gegners in einen Kontergriff oder -schlitzer verwandelt. Das wichtigste Manöver in „Soul Calibur“ ist wie beim Vorgänger der Sidestep: Im Gegensatz zum sicheren Block ermöglicht das (riskante) seitliche Ausweichen eine sofortige Gegenattacke, bevor der Feind zum nächsten Schlag ausholt.
Um ein Unentschieden zu vermeiden, hat Namco zudem die „Sudden Death“-Verlängerung erdacht: Schicken sich beide Kontrahenten gleichzeitig ins Jenseits, entscheidet in der anschließenden Bonusrunde der erste Treffer.
Ebenso luxuriös wie Kampfsystem und Spielmodi ist auch die Optik: Lodernde Flammen, herumwuselnde Ratten, Regen und Laub schaffen eine bezaubernde Atmosphäre; Funken, Energieblitze und Klingenschweif sorgen für beinhartes Martial-Arts-Feeling. Die Optik ist optimal bis in's Detail: Sogar die Digikommentare der Kämpfer wurden auf die Lippenbewegungen abgestimmt! Authentische, aber auch ausgefallene Kampfstile (Voldos Scorpion-Technik) entzücken den Prügel-Fan. Bei den knallharten Schlaggeräuschen und Kampfschreien fühlt Ihr Euch wie im Eastern, die eingängigen Hintergrundmelodien verstehen sich auch mit jedem normalen Audio-Player: Ein zeitloser Ohrwurm wie der Geigen-Vorspann in „Soul Edge“ ist jedoch nicht dabei.
Der unsichtbare Zaun der Arena vereitelt leider Situationskomik à la „Virtua Fighter 3tb“: Nur im Flug könnt Ihr die Arena verlassen. Von diesem nebensächlichen Manko abgesehen, ist „Soul Calibur“ das spektakulärste Konsolenprügelspiel, das mit unzähligen Manövern und Combos, versteckten Modi und Geheimnissen für Euphorie sorgt. *oe*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226





Um Würfe auszuführen, kombiniert Ihr Block- und Angriffstaste: Für spektakuläre Variationen setzt Ihr sie seitlich oder von hinten an.

In der Museumsgalerie ersteht Ihr für Eure Missionspunkte 338 Gemälde, die Ihr per Knopfdruck auf den Bildschirm ruft. Hinter einigen verstecken sich neue Klamotten, Internet-Paßwörter und Arenen, aber auch der Schlüssel zu weiteren Artwork-Sammlungen. Sucht zuerst Xianghuas drittes Kostüm (Bild 039), um den fiesen Endgegner Inferno freizuspielen. Habt Ihr alle Gemälde ergattert, öffnet sich der Diashow-Modus.



Im Missions-Modus sammelt Ihr Punkte für das „Soul Calibur“-Museum

Hinter einigen Museumsbildern verbergen sich Geheimmodi

Unfair: In manchen Missionen kämpft Ihr mit unsichtbaren Waffen oder Kontrahenten.

Rückenwind ist der halbe Sieg: Auf dem Plateau fegt den Kämpfern ein eisiger Sturm um die Ohren.







DREAMCAST DOMAIN



Vorsicht vor Boden/Luft-Raketen: Greift Schiffe nur im Tiefflug dicht über der Wasseroberfläche an.

Hereinspaziert: Die Bergmission endet in einer unterirdischen Basis. Zerstört dort den Reaktor!

Airforce Delta

Zurrt den Gurt fest und stellt das Rauchen ein: Mit „Airforce Delta“ katapultiert Euch Konami in 14 internationale Krisengebiete, wo Euch pikante Missionen erwarten. Ihr zerstört drohende Bomberstaffeln, säubert Canyons von schießwütigen Guerilla-Helikoptern, zerstört Chemiefabriken und rettet Kriegsgefangene. Im finalen Showdown verlaßt Ihr sogar die Atmosphäre und nehmt einen Spionagesatelliten auf's Korn. Mehr als 20 blitzschnelle Düsenjäger (u.a. Mig 21-Fishbed, Tornado F3 und EF2000-Typhon) warten im Hangar auf mutige Piloten. Nur wenn Ihr ausreichend Bonuspunkte sammelt, dürft Ihr die Jets besteigen: Jedes gekaufte Flugzeug fungiert als Extraleben, falls Ihr mal eine Bruchlandung baut.

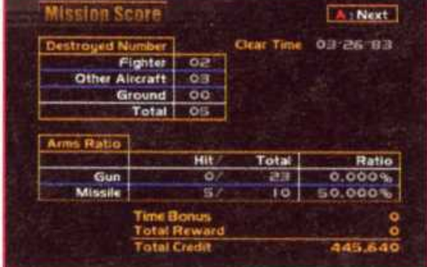
Vor dem Start studiert Ihr die Missionsunterlagen: Eine Animation weist Euch die rechte Route, Haupt- und Nebenziele sind farblich markiert. Lediglich die japanischen Briefing-Informationen bleiben Euch vorenthalten. Macht nix: Für eine erfolgreiche Pilotenkarriere benötigt Ihr sie nicht.

Im Einsatzgebiet angekommen, schwirren Euch sofort die Raketen um die Ohren: Technische Manöver wie Landen, Starten und Tanken in der Luft existieren nicht. Die Steuerung ist mit Schubkontrolle, Zielwahl, Raketen- und MG-Feuer stark vereinfacht: Nach ein paar Rollen fühlt Ihr Euch im Cockpit zu Hause. Trotzdem müßt Ihr Euch im Kampf ordentlich anstrengen: Selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kleben Euch feindliche Abfangjäger am Seitenruder und ballern mit Raketen und Bordkanone. Auch Bodenziele wie Bunker und Panzer wehren sich mit Luftabwehrraketen und Flag-Geschützen. Glücklicherweise informieren Euch HUD-Anzeigen und der Radar über jede Bedrohung. Im Vergleich zu Namcos „Ace Combat 3“ werdet Ihr von Konami ordentlich durchgeschüttelt: Das Fluggefühl ist wesentlich realistischer als in den abgeschotteten Science-Fiction-Gleitern.





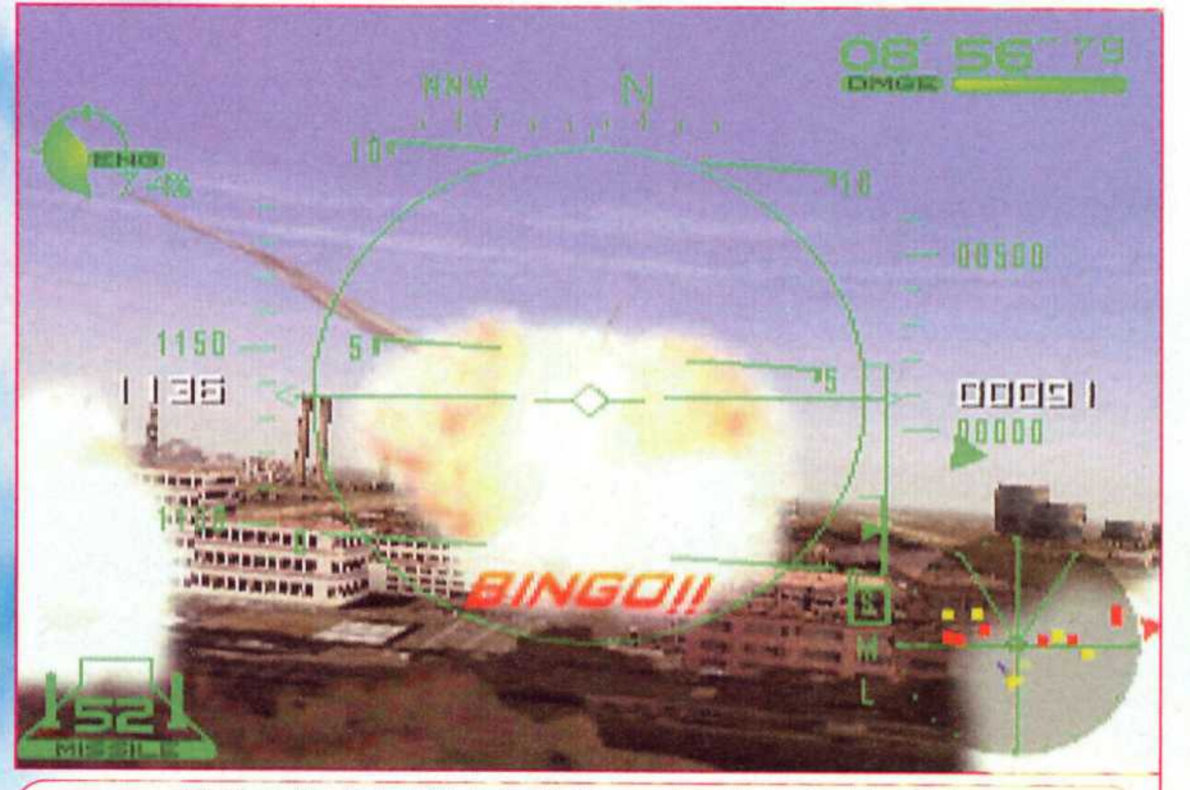




Nachdem Ihr einen Flieger gewählt habt (links), studiert Ihr im „Mission Briefing“ Eure Flugroute und alle Zielobjekte (2.v.l.). Nach dem Einsatz (2.v.r.) klärt Euch eine Statistik über Treffer und Prämien auf (rechts).

Trocken und nüchtern erledigt Ihr eine Mission nach der anderen: Eine umfangreiche Rahmenhandlung mit Verzweigungen und versteckten Aufträgen gibt es nicht. Auch die manuelle Bewaffnung Eures Jägers ist nicht möglich: Ihr startet immer mit MG und Standardraketen. Im Tieffug und in Höhlen hat jedoch die „Airforce Delta“ klar die Nase vorn: In den verwinkelten Städten, engen Schächten und Lagerhallen rinnt Euch bei Mach zwei der Angstschweiß von der Stirn. Neben der durchgehend beeindruckenden Grafik ist auch die Flugphysik (z.B. der Raketen) hervorragend gelungen: Mit etwas Übung gelingen Euch Ausweichmanöver – spannend wie im Kino. *oe*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



Stahlgewitter in der Wüste: Im Tiefflug wechselt Ihr laufend das Ziel – drei Raketen spuckt Euer Jet pro Sekunde.



HERSTELLER
KONAMI
SYSTEM
DREAMCAST
BRD-RELEASE
2000

Actionorientierter Flugsimulator mit 14 Missionen: Grafisch und spielerisch exzellent, die Präsentation ist jedoch spartanisch.

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. Speed Freaks PLAYSTATION
2. Super Mario Deluxe GAME BOY COLOR
3. Driver PLAYSTATION



OLLI S. SPIELT:
1. Shadowman NINTENDO 64
2. Speed Freaks PLAYSTATION
3. Olli-Allein zuhaus' STROHWITTWER 64



THOMAS SPIELT:
1. Killer Loop PLAYSTATION
2. Wipeout 3 PLAYSTATION
3. Soul Calibur DREAMCAST

GUT



STEPHAN SPIELT:
1. Pokemon Red GAME BOY
2. Soul Calibur DREAMCAST
3. Shadowman NINTENDO 64





ULRICH SPIELT:
1. Pokemon Blue GAME BOY
2. Tony Hawk Skateboard. PLAYSTATION
3. V-Rally 2 PLAYSTATION

GEHT SO

OLLI E. SPIELT:
1. Soul Calibur DREAMCAST
2. Giant Gram DREAMCAST
3. Front Mission 2 PLAYSTATION

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Dreamcast Domain" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.



Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führt zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Iguana • **Spieldesign, Story & Level-Design:** Guy Miller, Simon Phipps • **Programmierung:** Stuart McKenna, Dave De Pauw, Andrew Seed, u.a. • **Grafik:** James O'Brien, Neil Hislop, Heather Calder, u.a. • **Sound:** Tim Haywood

Shadow Man

IT'S A MANIAC



Im Asyl wimmelt es nur so von verrückten Gestalten: Dieser Irre stürzt sich mit messerscharfen Enterhaken auf Euch.



Lo-Res- (oben) und High-Res-Auflösung im Vergleich. Mit Expansion-Pak sieht "Shadow Man" erheblich besser aus.



"Denn unser sind viele"

Dieser geheimnisvolle Spruch zieht sich durch das ganze Voodoo-Abenteuer. Ursprung dieser Worte ist das Neue Testament, nachzulesen unter Markus, Kapitel 5, Vers 9 – Jesus heilt gerade einen von mehreren Dämonen besessenen Mann.

N64

Die Apokalypse ist nahe: Legion, die Inkarnation des absolut Bösen, bereitet seine Wiederkehr in das Reich der Lebenden vor. Seit Jahrhunderten schart er Gleichgesinnte im Reich der Toten um sich. Als wichtigster Helfer steht ihm Jack the Ripper, Architekt der Angst, zur Seite. Seine Aufgabe, ein Asyl für alle rastlosen, dämonischen Seelen zu schaffen, ist nahezu vollendet. Im Herzen dieser Kathedrale der Finsternis thront eine gigantische Maschine, die das Reich mit Energie versorgt und Legion unvorstellbare Macht verleiht. Sollte das Böse Kontrolle über alle dunklen Seelen erlangen, werden die Lebenden in ewiger Verdammnis schmoren. Es gibt nur eine Hoffnung: "Shadow Man". Mike LeRoi heißt diese Gestalt mit bürgerlichem Namen. Sein bisheriges Leben verlief nicht gerade wie das eines Schwiegermutterlieblings von nebenan: Abgebrochenes Literaturstudium, Alkohol, Glücksspiele und schließlich Taxifahrer. Eines Tages wurden er und seine Familie Opfer einer Schießerei – Mike überlebte schwerverletzt, seine Eltern sowie sein kleiner Bruder Luke fanden den Tod. Ohne Erinnerung an vergangene Tage arbeitete er in der Unterwelt New Orleans' als Auftragskiller für den Voodoo-Meister Bokor, bis ihm eines Nachts die Priesterin Nettie die Schattenmaske in den Brustkorb einpflanzte und er so zum Wandler zwischen den Welten wurde. In der Rolle von Mike LeRoi, alias Shadow Man, müßt Ihr den bösen Mächten Einhalt gebieten und die Welt vor der Apokalypse retten. Das Abenteuer beginnt in den Sümpfen von Louisiana, wo Ihr Nettie in einer verlassenen Kirche aufsuchen sollt. Auf dem Weg dorthin erlernt Ihr die grundlegenden Aktionsmöglichkeiten Eures Helden in der 3D-Welt, wie z.B. Springen, Klettern, an Seilen sowie Vorsprüngen entlang Hangeln und Schwimmen. In dem Gotteshaus angekommen, erzählt Euch die Voodoo-Priesterin von dem Reich der Toten und dem drohenden Unheil. Neben einer Kriminalakte überreicht sie Euch eine Handfeuerwaffe sowie Lukes Teddybär. Diese drei Gegenstände sind für die weitere Handlung äußerst wichtig: In dem Ordner findet Ihr alle wichtigen Informationen über



Mike kann Abgründe sogar rückwärts meistern: Stützt Euch mit den Beinen an...

...der Wand ab, drückt den Sprungknopf, und Ihr landet auf der anderen Seite.

Viele Gegenstände wie z.B. Govi stehen auf hohen Vorsprüngen, die Ihr zu Beginn nicht erklimmen könnt...

...Mit dem Poigne-Armband ist dies später kein Problem: Klettert einfach an dem Wasserfall aus Blut empor.



Hier ist Timing gefragt: Rotierende Messer sowie hin- und herschwingende Hammer versperren den Weg.



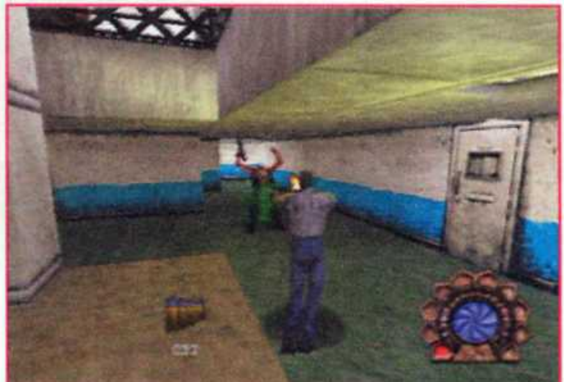
Mit der Voodoo-Tätowierung "Toucher" könnt Ihr ohne verletzt zu werden in's Feuer greifen

fünf Massenmörder, die zusammen mit Legion unsere Welt bedrohen – lest die Seiten deshalb aufmerksam durch! Durch die Macht des (zerfledderten) Stofftiers könnt Ihr jederzeit in das Reich der Toten und zurück wechseln. Eure Waffe arbeitet in der realen Welt ganz normal und feuert gewöhnliche Munition ab. In der Schattenwelt allerdings schießen aus dem Lauf keine Kugeln, sondern heulende Gespenster. Diese feinstofflichen Projektile reißen den Gegnern die geknechteten Seelen aus ihren Körpern und verschaffen ihnen Erlösung. Übrigens: Mike ist zweihändig, d.h. Ihr dürft im Inventar-Menü die rechte sowie linke Hand getrennt verwalten und ihn beispielsweise zwei Waffen gleichzeitig abfeuern lassen.

Nachdem Ihr mit Nettie gesprochen und die Gegenstände erhalten habt, wechselt Ihr via Teddy in das Schattenreich. Dort erwarten Euch bereits die ersten Gegner: Jammernde, in weiße Zwangsjacken gekleidete Gestalten stehen bis zu den Knien in einem See aus Blut und versuchen, Euch mit gespenstischen Tentakeln Lebensenergie zu entreißen. Müßt Ihr einen Treffer einstecken, wird Euch das im Schatten-Display am rechten unteren Bildrand angezeigt. Drei kreisförmig angeordnete Bögen unterschiedlicher Farbe zeigen Euch Voodoo-Power, Schatten-Level und Lebenskraft (von innen nach außen). Verlorene Energie

Der Massenmörder Milton Pike: Ihr trefft ihn zum ersten Mal in der Welt der Lebenden, wo Ihr nach...

könnt Ihr mit Lebenskraftkugeln wieder auffüllen, die getötete Gegner hinterlassen oder in Gefäßen wie Vasen oder Fässern versteckt liegen. Die Leiste läßt sich erweitern, indem Ihr 100 Cadeaux (kleine rote Gefäße) sammelt und im Tempel der Loa opfert. Voodoo-Power und Schatten-Level sind miteinander gekoppelt: Habt Ihr eine bestimmte Zahl dunkler Seelen in Euch aufgenommen, erweitern sich die inneren beiden Bögen um einen Abschnitt. Dies verleiht Euch Macht, die über das Schattenreich verstreuten, korrespondierenden Sargtore zu öffnen und so tiefer in Legions Welt vorzudringen. Außerdem seid Ihr nun in der Lage, gefundene Voodoo-Waffen wie Asson oder Baton einzusetzen; leider nur solange Ihr orangefarbene Totenschädel vorrätig habt. Auf Eurem Trip durch die nebelfreie 3D-Welt erreicht Ihr immer wieder Stellen, die unüberwindbar scheinen: Feurige Blöcke, Lavaseen oder Wasser-



...längerem Kampf feststellt, daß Ihr ihn als Mike LeRoi nicht besiegen könnt. Sucht nach einer anderen Taktik!

!

Ich war nicht minder gespannt wie Olli, ob "Shadow Man" nun wirklich so genial ist, wie seit einem halben Jahr von Acclaim versprochen. Nach einigen Nächten vor dem Fernseher bleibt mir nur eine Antwort: Ja. Selten wurde eine derart fesselnde und gruselige Geschichte so perfekt in ein wunderbar spielbares Action-Adventure umgewandelt. "Shadow Man" ist spannend wie ein Roman von Stephen King, surreal wie ein Gemälde von Hieronimus Bosch und dabei motivierend wie "Zelda". Und was mich am meisten fasziniert - Iguana hat unendlich viel in das 256 Mbit-Modul reingepackt. Die Welt ist so groß und vielfältig, daß einen die teils simplen Texturen kaum stören; Sound und Synchronisation sind derart atmosphärisch, daß man die Kompression verschmerzen kann. Ein geschickt inszenierter Gruselfilm mit Euch in der Hauptrolle.

STEPHAN FREUNDORFER

Acclaim scheute keine Kosten und engagierte professionelle Synchronsprecher. Insgesamt wurde ca. eine Stunde Sprache auf das Modul gepackt.





Joachim Kerzel (dt. Stimme von Jack Nicholson) als Oberbösewicht Legion



Helmut Krauss (dt. Stimme von Samuel L. Jackson) als Mike LeRoi



Regina Lemnitz (dt. Stimme von Whoopi Goldberg) als Priesterin Nettie



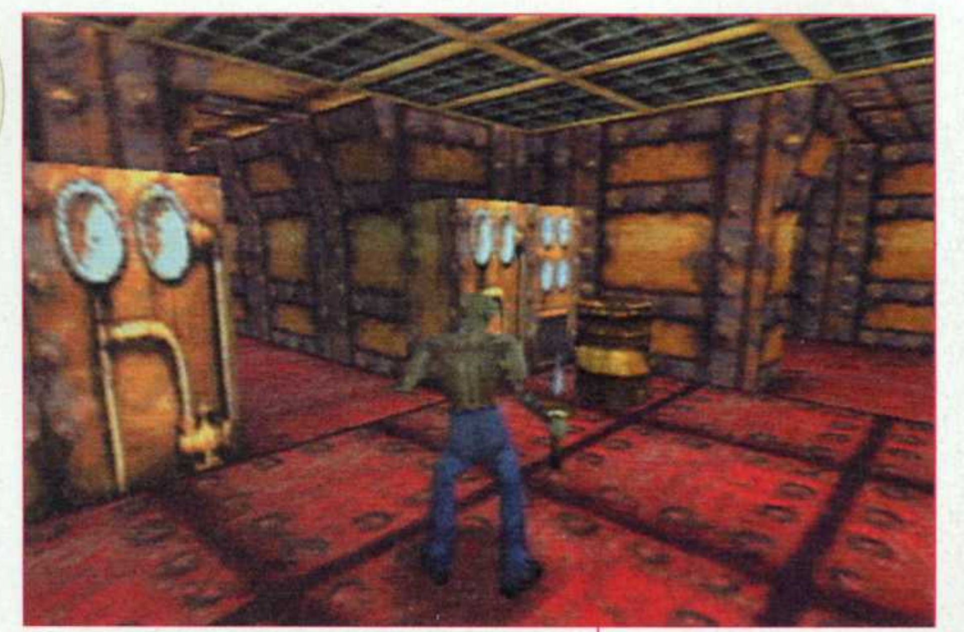
Tommy Piper (dt. Stimme von Alf) als "Schlange mit Hut" Jaunty



Mit dem Teddybär Eures verstorbenen Bruders wechselt Ihr zwischen den Welten

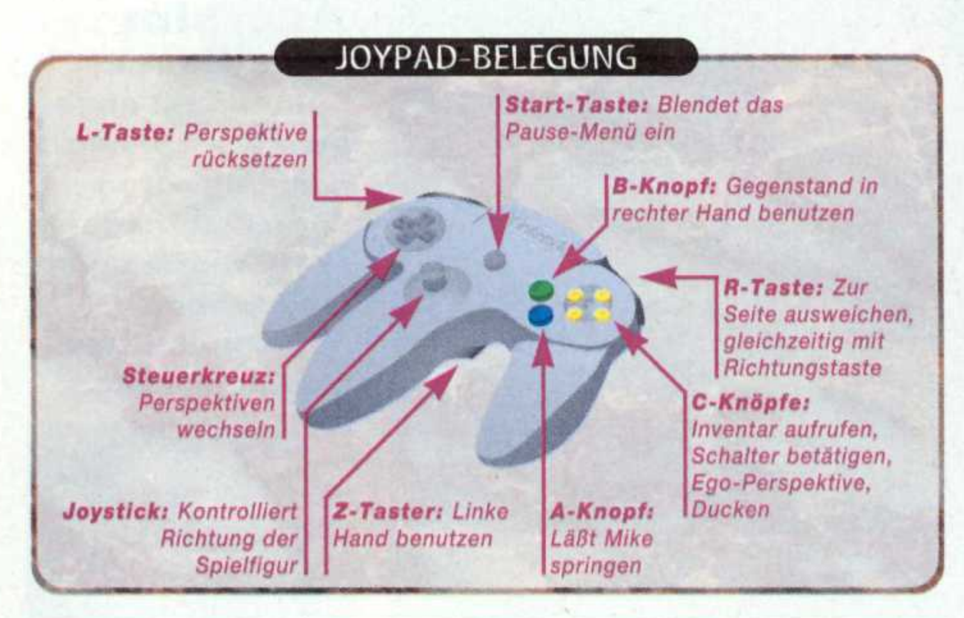


Der Tempel der Loa. Sammelt 100 Cadeaux und bringt sie hierher. Der Lohn: Ein weiterer Lebenspunkt.



Im Keller des Asyls findet Ihr neben zahllosen Maschinen auch Jacks Schlüssel, der die meisten Türen öffnet.

JOYPAD-BELEGUNG





Haltet Ihr den Waffenknopf gedrückt, lädt sich Eure Schattenwaffe auf und feuert eine geballte Ladung Gespenster ab. Das rote Zielkreuz zeigt den fixierten Gegner.

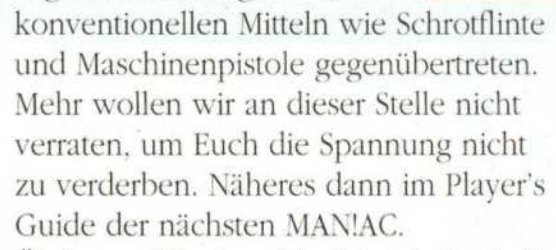


Eure erste Aufgabe: Findet Nettie in der Kirche, die am Horizont erkennbar ist.

fälle aus Blut versperren Euch den Weg. Um diese Hindernisse zu knacken, müßt Ihr Euch Gegenstände und Tätowierungen (Gad) erkämpfen. Diese sind durch teuflische Mechanismen gesichert und von starken Gegnern bewacht – keine leichte Aufgabe. Der Lohn für die Mühe ist beispielsweise das "Toucher"-Zeichen, das Euch den Griff in die Flammen ermöglicht.

Mit den neu gewonnenen Fähigkeiten erlangt auch Ihr Zutritt zum Asyl, dem Herzen der Schattenwelt. Tief im Inneren der Kathedrale befinden sich Portale, die zu den fünf wahnsinnigen Massenmördern führen. Betretet Ihr solch einen Durchgang, werdet Ihr in die reale Welt geschleudert. Ohne Schattenwaffen oder Voodoo-Power müßt Ihr nun Legions Handlangern mit konventionellen Mitteln wie Schrotflinte und Maschinenpistole gegenübertreten. Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, um Euch die Spannung nicht zu verderben. Näheres dann im Player's Guide der nächsten MAN!AC.

Übrigens: "Shadow Man" ist als Dreiteiler auch für die nächste Konsolengeneration konzipiert. Denn unser sind viele... *os*



Hüpfeinlagen und Schalterrätsel in verschachtelten 3D-Labyrinthen halten Euch auf Trab



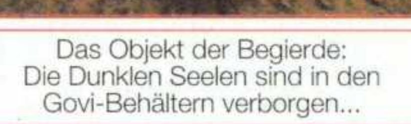
HERSTELLER: ACCLAIM
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 120 MARK
GRAFIK: 90%
SOUND: 89%

"Zelda" für Erwachsene: Morbides Action-Adventure mit grandioser Atmosphäre, aufregender Optik und massig Rätseln.

Nach dem Mega-Hype der vergangenen Monate war ich anfangs skeptisch, ob "Shadow Man" den Erwartungen gerecht wird. Umso beeindruckter bin ich jetzt – nach stundenlangem Abtauchen in die Schattenwelt. Neben spannungsgeladener Hintergrundstory, tadelloser Steuerung, intelligenten Rätseln und aggressiven Gegnern begeistert mich am meisten die phantastische audiovisuelle Präsentation: Zwar muß man N64-typische Kompromisse in punkto Texturvielfalt sowie Soundqualität in Kauf nehmen, aber die Highres-Optik und die engagierten Synchronsprecher gehören eindeutig zur ersten Garde – nicht nur auf dem Modulschlucker. Der ausgewogene Schwierigkeitsgrad und die vorbildliche Lernkurve bescheren auch Neulingen Erfolgserlebnisse. Um allerdings alle Geheimnisse zu lüften, benötigt Ihr ca. 80 Stunden!

OLIVER SCHULTES





Das Objekt der Begierde: Die Dunklen Seelen sind in den Govi-Behältern verborgen...



...Schießt mit Eurer Schattenwaffe auf den roten Behälter und befreit sie aus der Hülle...



...Nehmt anschließend die Dunkle Seele in Euch auf. Je mehr Ihr sammelt, umso stärker wird Shadow Man.

Andere Versionen
Die Playstation- und Dreamcast-Umsetzungen erscheinen voraussichtlich Ende September.

POWERWARE



UNSER SERVICE IHR VORTEIL

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
+ 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
+ Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
+ Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
+ Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr Sa. 08.30-14.00 Uhr
+ Vorbestellungen möglich
+ Ab 150,00 DM keine Portokosten
+ kein Club

LÖSUNGHEFTE

14,80 DM JE HEFT:

Abe's Oddysee, Akuji - The Heartless, Alien Trilogy, Alundra, Alone in the Dark 1-3, Ark of Time, Atlantis, Baphomets Fluch 1+2, Batman & Robin, Blazing Dragons, Blaze & Blade, Breath of Fire 3, Casper, Chron. o.t. Sword, Clock Tower, D, Deathrap Dungeon, Diablo, Discworld 1+2, Excalibur, Final Fantasy 7, G-Police, Gex 3D & Rayman, Granstream Saga, Hard Edge, Heart of Darkness, Hero's Adventure, Guardians Crusade, Kings Field, Legacy of Kain, MDK, Medi Evil, Men in Black, Nightmare Creat., One, Pax Corpus, Rayman&Gex3D, Resident Evil 1, Riven, Spawn, Silent Hill*, Suikoden, Syndicate Wars, Tekken 1 & 2 & 3, The Note, The Last Report, Tomb Raider 1, Tomb Raider 2, Tomb Raider 3, Turok, Turok 2, Vandal Hearts, Wild Arms, Warhammer: Dark, X-Com: Terror..., Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95), Colony Wars 2 (24,99), Com. & Conq. 1+2 (19,95), Metal Gear Sol. (19,95), Tekken 3 (24,99), Tomb Raider 1 (19,95), Tomb Raider 2 (19,95), Tomb Raider 3 (19,95), Resident Evil kompl. (19,95), Ridge Racer 4 (24,99), Zelda 64 (24,80)

Komplettliste anfordern!

BOOTMASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN

Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Importen OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungsslot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. b. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

Mit spezieller Zusatzfunktion!

STOP Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber-> BOOT MASTER INSIDE

49,99 DM

MODCHIP



NEU!

Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspiele abspielen. Durch die neue "IQ" Technologie laufen auch FINAL FANTASY 8 oder SILENT HILL!

TOP PREIS: 10,00 DM
AB 5 STK. 7,90 DM
AB 15 STK. 5,50 DM
AB 50 STK. 4,90 DM

MODPLATINE

F. IMPORTE

Die günstige Alternative ohne "Stealth" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

4,99 DM

KNALLERPREISE

RGB KABEL -> 8,99 DM
RGB+AUDIO -> 11,99 DM
LINK KABEL -> 8,99 DM
PAD VERL. -> 8,99 DM
PANTHER -> 39,99 DM

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen zu TOP PREISEN:

1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM

8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Speicherkarten

2MB 19,99 DM
4MB 29,99 DM
8MB 39,99 DM

TRANSPARENT CASE

Der Hammer für Ihre PlayStation

Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine

TIP! Bei uns MIT Anleitung!

49,99 DM

CONTROLLER

DUAL TWIN SHOCK 29,99 DM
SONY DUAL SHOCK 44,99 DM
STANDARD JOYPAD 9,99 DM



ACTION FIGUREN

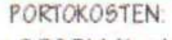
+ verschiedene Serien
+ Katalog anfordern
+ Linke: Metal Gear Solid

34,99 DM JE FIGUR

X-PLODER PRO

Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in Deutsch!

139,00 DM



PORTOKOSTEN:
Bei Nachnahme: 9.50 DM (Ausland 30.00 DM)
Bei Vorkasse 3.00 DM (Ausland: 10.00 DM)
Ab 150.00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

04131 / 850610

Fax: 04131/850620 CDG MEDIA - STÖTEROGGESTR. 36 - 21339 LÜNEBURG www.gamecentral.de

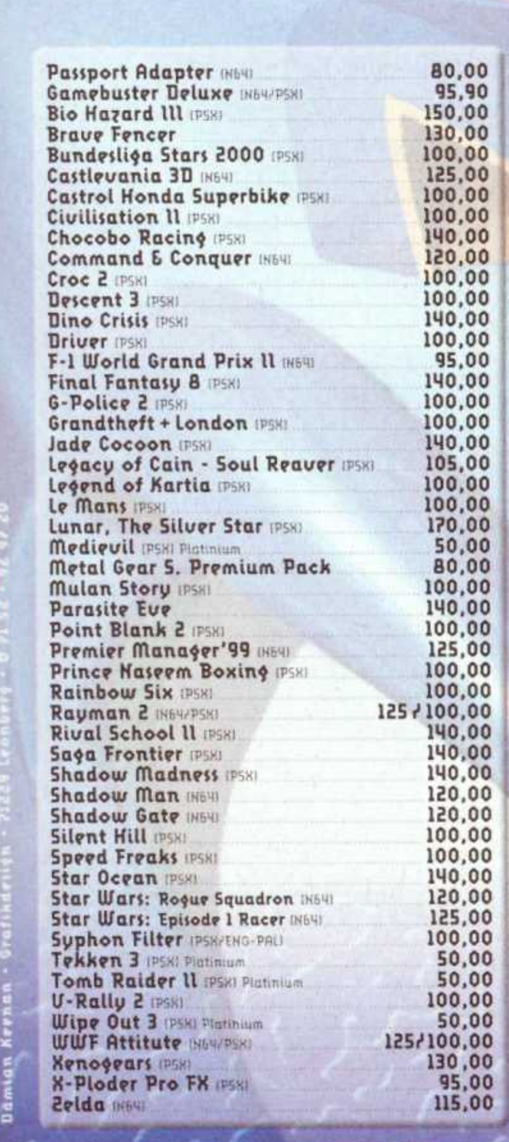
Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

---

ORDER IN TIME

ViDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Artikel	Preis
Passport Adapter (N64)	80,00
Gamebuster Deluxe (N64/PSX)	95,90
Bio Hazard III (PSX)	150,00
Brave Fencer	130,00
Bundesliga Stars 2000 (PSX)	100,00
Castlevania 3D (N64)	125,00
Castrol Honda Superbike (PSX)	100,00
Civilisation II (PSX)	100,00
Chocobo Racing (PSX)	140,00
Command & Conquer (N64)	120,00
Croc 2 (PSX)	100,00
Descent 3 (PSX)	100,00
Dino Crisis (PSX)	140,00
Driver (PSX)	100,00
F-1 World Grand Prix II (N64)	95,00
Final Fantasy 8 (PSX)	140,00
G-Police 2 (PSX)	100,00
Grandtheft + London (PSX)	100,00
Jade Cocoon (PSX)	140,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSX)	105,00
Legend of Kartia (PSX)	100,00
Le Mans (PSX)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSX)	170,00
Medievil (PSX) Platinium	50,00
Metal Gear S. Premium Pack	80,00
Mulan Story (PSX)	100,00
Parasite Eve	140,00
Point Blank 2 (PSX)	100,00
Premier Manager'99 (N64)	125,00
Prince Naseem Boxing (PSX)	100,00
Rainbow Six (PSX)	100,00
Rayman 2 (N64/PSX)	125 / 100,00
Rival School II (PSX)	140,00
Saga Frontier (PSX)	140,00
Shadow Madness (PSX)	140,00
Shadow Man (N64)	120,00
Shadow Gate (N64)	120,00
Silent Hill (PSX)	100,00
Speed Freaks (PSX)	100,00
Star Ocean (PSX)	140,00
Star Wars: Rogue Squadron (N64)	120,00
Star Wars: Episode 1 Racer (N64)	125,00
Syphon Filter (PSX/ENG-PAL)	100,00
Tekken 3 (PSX) Platinium	50,00
Tomb Raider II (PSX) Platinium	50,00
V-Rally 2 (PSX)	100,00
Wipe Out 3 (PSX) Platinium	50,00
WWF Attitute (N64/PSX)	125/100,00
Xenogears (PSX)	130,00
X-Ploder Pro FX (PSX)	95,00
Zelda (N64)	115,00

DEUTSCHE PAL-VERSIONEN LAUNCH 23.09.1999

Artikel	Preis	Artikel	Preis
Sega Dreamcast (inkl. Modem)	490,00	NBA 2000 (Dez)	100,00
Arcade Stick	95,00	Power Stone	100,00
Controller	65,00	Red Dog	100,00
Keyboard	55,00	Sega Rally 2	110,00
Lenkrad	125,00	Snow Surfers (12.11.)	95,00
VMU-Card	55,00	Sonic Adventure	100,00
Aero Wings	100,00	Soul Calibur (26.11.)	110,00
Blue Stinger	100,00	Super Cross 2000	105,00
Cool Boarders (Nov)	100,00	Speed Devils	100,00
D2 (Jan)	100,00	Tokyo Highway Battle	100,00
Dynamite Cop II (Okt)	100,00	Toy Commander	100,00
Formula 1 (5.11.)	110,00	Trick Style	100,00
Get Bass inkl. Contr. (Okt)	190,00	Virtua Fighter 3	100,00
House of Dead 2 + Pistole (Nov)	170,00	Expandable	100,00
Incoming	100,00		
Killer Loop (Nov)	100,00		
Metropolis	110,00		
Monaco Grand Prix	100,00		

Dreamcast

IMPORT-VERSIONEN

Artikel	Preis	Artikel	Preis
		Godzilla	70,00
		Gundam Side Story	140,00
Sega Dreamcast		July	140,00
incl. Spannungswandler	499,00	King of Fighters Dream Match'99	140,00
Game Gun	90,00	Marvel vs. Capcom	100,00
RGB-Kabel	50,00	Monaco Grand Prix	70,00
Memory Card VMS	60,00	New Japan Wrestling 4	140,00
Magazin+Demo-CD (JAP)	45,00	Power Stone	140,00
Aero Dancing	90,00	Pyschic Force 2012	70,00
Air Force Delta	140,00	Red Line Racer	140,00
Blue Stinger	140,00	Sega Rally 2	140,00
Buggy Heat	140,00	Space Griffon	140,00
Cart - Speed Racing	140,00	Sonic Adventure	95,00
Cool Boarders	140,00	Soul Calibur	140,00
Elemental Gimmick Gear	140,00	Star Gladiator 2	140,00
Expandable	140,00	Street Fighter Zero 3	140,00
Get Bass + Angel.	190,00	Tetris 4D	90,00
Incoming	140,00	Tokyo Highway Battle	140,00
Giant Gram Wrestling	140,00	Virtua Fighter 3	95,00

DVD VIDEO

Artikel	Preis
DVD Player, Pioneer414, Multinorm	1.100,00
Bad Boys	75,00
Ronin	80,00
Payback	75,00
Star Trek Insurrection	80,00
Titanic	75,00
Wing Commander	75,00
X-Files	80,00
You've got e-Mail	80,00

Kostenloser Service!
Alle Dreamcast-Consolen werden express innerhalb von 24 Std. ausgeliefert.

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m2 Ladenfläche

Wir akzeptieren... EUROCARD VISA MasterCard AMERICAN EXPRESS

www.orderintime.com
Besuchen Sie unsere Web-Site • Spiele • Cheats • Lösungen
Händlerfragen jetzt im Internet möglich. Fragen Sie nach Ihrem Passwort

neu! **Service-Nr. 0180-5778800**

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)
OIT-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

LADEN	Mo - Fr:	10.00-18.30
	Sa:	10.00-16.00
VERSAND	Mo - Fr:	10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11 . 22 29 10 - 10
	07 11 . 22 29 10 - 20

Damian Keenan • Grafikdesign • 71229 Leonberg • 0 71 52 - 92 97 20

Entwickler: Neversoft, USA

Tony Hawk's Skateboarding

IT'S A MANIAC


Zum Glück ist es Sonntag: Wenn Ihr mit Karacho durch das Einkaufszentrum braust, müßt Ihr keine Kollision mit unachtsamen Einkäufern befürchten.


Das tut schon beim Hinsehen weh: Haut es Eure Skater auf die Nase, fließt schon mal kräftig Blut.


Ich färb Dich: Der links Skater erobert beim "Graffiti" eine Rampe zurück, während der rechte intensiven Bodenkontakt sucht.

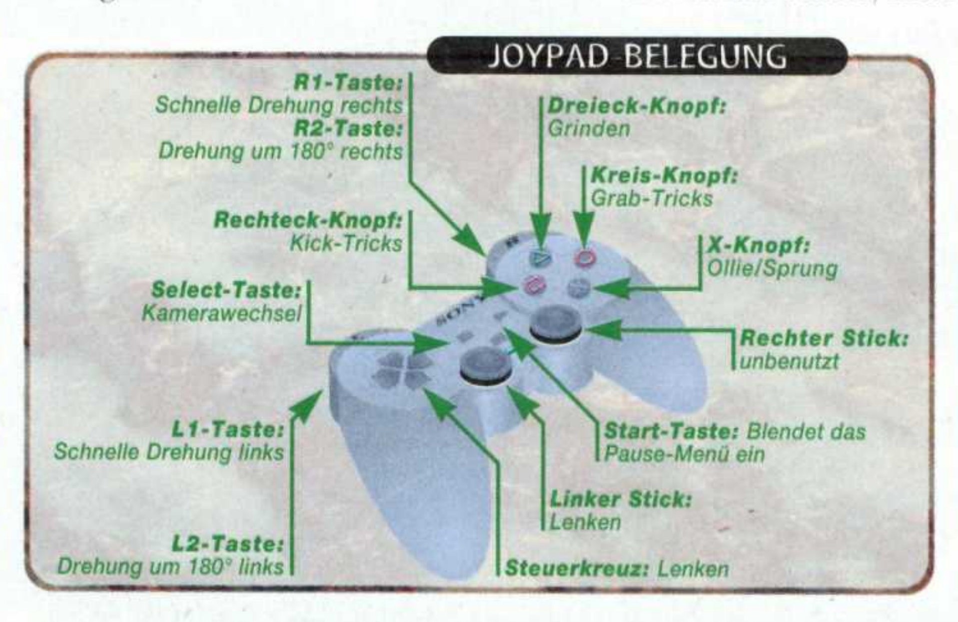
Tony Hawk, Skateboard-Gott: Der 31jährige Wahlkalifornier gilt weltweit als der beste Skater unserer Zeit. Er hat in seiner über 15jährigen Karriere fast alle wichtigen Titel mindestens einmal gewonnen und belegt u.a. bei den Extreme Games von ESPN regelmäßig Podestplätze. Neben vielen von ihm ersonnenen Tricks wie den Stale Fish oder Madonna beeindruckt sein jüngster Erfolg: Als erster Skater überhaupt gelang ihm in der Halfpipe ein gestandener 900.


VIPs vor der MAN!AC-Linse: Tony Hawk lief uns auf der E3 über den Weg.

PS Während Skateboarden in Deutschland eher ein Minderheitenhobby ist, hat sich die Begeisterungswelle in den USA bis heute gehalten – Eurosport-Zuseher überzeugen sich davon bei den alljährlichen Übertragungen der Extreme Games. Symbolfigur und „Skater des Jahrzehnts" ist der Amerikaner Tony Hawk, der mit seinem Namen für Activisions neue Trendsportsimulation wirbt. Neben dem Meister selbst stehen bei „Tony Hawk's Skateboarding" neun weitere Profis zur Wahl, die entweder die Halfpipe oder das „Street Skating" bevorzugen.

Zu Beginn macht Ihr Euch mit der einfach erlernbaren, aber variantenreichen Steuerung vertraut. Um einen Trick auszuführen, geht Ihr erst durch einen Druck auf die Kreuztaste in die Knie: Laßt Ihr los, vollführt Euer Profi einen Sprung (in Skaterdeutsch „Ollie" genannt). In der Luft entscheidet Ihr Euch fix für die Art des Tricks: Mit der Kreistaste und einer Richtung startet Ihr einen „Grab", der Quadratknopf dagegen ist für „Kicks" gedacht. Seid Ihr in der Nähe eines Geländers abgesprungen, bietet sich ein "Grind" an: Hier rutscht Ihr mit Eurem Board an der Kante entlang, müßt aber darauf achten, nicht das Gleichgewicht zu verlieren. Natürlich sind Eure Optionen auf dem Boden stark eingeschränkt. Für wirklich anspruchsvolle Aktionen nutzt ihr die überall herumstehenden Rampen und Half- bzw. Quarter-Pipes ebenso wie trockengelegte Pools. Hier schafft Ihr mit viel Schwung beeindruckende Tricks, die kombiniert mit Spins um bis zu 720° zu Beifallsstürmen animieren. Gelingt es Euch, mehrere Grabs oder Spins zu kombinieren, explodiert Euer Punktekonto förmlich; außerdem füllt sich die „Special"-Leiste. Nur wenn diese randvoll ist, ist Euer Skater in der Lage, einen seiner drei herausragenden Signaturtricks auszuführen. Bei einem „Bail" (Sturz) ist die Chance sofort wieder vergeben.

Seid Ihr alleine mit dem Board unter-




Freier Flug: An der Staumauer ist gezielte Kontrolle lebenswichtig – ein Sprung daneben, und Ihr werdet weggeflutet.





Ritter der Neuzeit: Skateboard-Opa Tony Hawk und die anderen Vollblutprofis werden mit den wichtigsten Daten vorgestellt. Auch bei den Boards ist eine kluge Wahl wichtig. Während die Radfarbe nur Kosmetik ist, läßt sich am Gelenk die Wendigkeit beeinflussen.



Die speziellen Signaturtricks der einzelnen Profis müßt Ihr Euch erst mit einer aufgeladenen Energieleiste verdienen.

An der gelben Schrift erkennt Ihr, daß dieser Grind ein besonderer Trick ist: Jetzt nur nicht vorzeitig herunterfallen!

wegs, macht Ihr Euch mit dem Gelände in einer Trainings-Session ohne Zeitdruck vertraut oder absolviert einen zwei Minuten langen „Run“ auf der Jagd nach Punkten. Dabei ist Abwechslung oberste Pflicht, für jede Wiederholung eines Tricks kassiert Ihr immer weniger Zähler. Kernstück von „Tony Hawk's Skateboarding“ ist der Karriere-Modus. Hier startet Ihr in einer alten Fabrikhalle und müßt Euch durch das Erfüllen von Aufgaben Videobänder verdienen, die bessere Ausrüstung und die insgesamt zehn Levels freischalten. Neben eigens dafür gebauten Skateparks kommt Ihr so auch an ausgefallene Lokalitäten wie das örtliche Einkaufszentrum oder den Pfad an einem Wasserkraftwerk entlang. Gefährlich wird es in den Städten, so manch unachtsamer Boarder wurde schon von einem Taxi umgefahren...

Ein Video erhaltet Ihr, wenn Ihr eine vorgegebene Punktezahl erreicht; aber auch für das Sammeln der fünf Buchstaben von „Skate“ gibt es welche. Versteckte Bänder sind meist an nur mit besonders haarsträubenden Aktionen erreichbaren Orten zu finden, leichter sind dagegen einige Spezialaufgaben. So sollt Ihr z.B. im Schulhof schlicht über fünf Tische grinden, um die Belohnung zu kassieren. Zwischendurch nehmt Ihr an Wettbewerben teil, die von Punktrichtern kritisch bewertet werden.

Gesellige Skater wählen aus drei Spielmodi: Bei der „Trick Attack“ rauscht Ihr gemeinsam im Splitscreen durch die Arena und versucht, am Ende der Zeit mehr Punkte ergattert zu haben als der Konkurrent. Eine Stufe heftiger ausgefallen ist „Graffiti“: Hier färbt Ihr Rampen oder Geländer durch Tricks in Eure Farbe; diesen Besitz kann Euer Gegner nur dann abnehmen, wenn er dort seinerseits eine schwierigere Aktion vollführt. Gemächlicher geht es beim „Horse“ zu: Hier springt Ihr über ein Hindernis und legt eine Punktsumme vor, die Euer Gegner hinterher mit seinem Versuch übertrumpfen muß. *us*



Ob eine Leinwand mit Videoclips (oben) oder ein geheimer Raum (unten): In den Arenen gibt es viel zu entdecken.



Entwickler Neversoft

wagt sich mit „Tony Hawk's Skateboarding“ an sein erstes Sportspiel. Debüt der 1994 gegründeten Firma war das wenig berauschende „Skeleton Warriors“, danach folgten mit der Playstation-Umsetzung von „MDK“ und „Apocalypse“ zwei populäre Actionkracher. Das zweite aktuelle Projekt des 20-köpfigen Teams ist die Umsetzung von Marvel-Held „Spider-Man“.

NEVERSOFT

! „Tony Hawk“ ist eine Wucht: Das rasante Herumskaten motiviert durch die einfach zu begreifende, aber schwer zu meisternde Steuerung (richtiges Landen muß gelernt sein) und das feine Tricksystem. Mit jedem neuen Versuch stellt Ihr immer spektakulärere Stunts auf die Beine, der erste geglückte Spezialtrick ist ein besonderes Erlebnis. Dank der tollen Fahreranimation und Kameraführung sind die Aktionen großartig in Szene gesetzt und vermitteln zusammen mit der stilechten Skatermusik den Rausch des Boardens. Auch die ausgeklügelten Levels motivieren mit den abwechslungsreichen Aufgaben langfristig. Besonderes Lob gebührt den Zweispieler-Modi, nicht zuletzt beim „Graffiti“ kommt es zu stimmungsgeladenen Duellen. „Tony Hawk“ ist dem Playstation-Konkurrenten „Street Skater“ um Boardlängen voraus!

ULRICH STEPPBERGER



Duell in der Luft: Beim Zweispieler-Splitscreen geht es wild zu, auch Körperkontakt ist nicht verpönt. Rempelt Ihr zusammen, schmeißt es den langsameren vom Brett.



SPIELSPASS 85%

HERSTELLER: ACTIVISION
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 82%
SOUND: 76%

Rasantes Skateboard-Spektakel: Realistische Fahreranimationen, viele Tricks und abwechslungsreiche Pisten fesseln an's Joypad.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzenten: Wu Doing Hao • **Spieldesign:** Jean Francois Dugan, Wu Li, Hu Kann, René Martin Pauzé • **Programmierung:** Francois Coldeboeuf, Gan Zhe Kang • **Grafik:** Antoine Le Claince, Lu Zhi Gang • **Sound:** Nicholas Duveau, Daniel Masson, Guillaume, Billaux

Racing Simulation 2



Der Königskurs jedes Formel-1-Rennspiels: Durch die engen Gassen von Monaco kommen nur vorsichtige Fahrer ohne Unfall.



Seltenes Bild für N64-Besitzer: Das Portrait des unbekannten Rennfahrers (Bild) erscheint vor jedem Rennen einige Sekunden, um eine "Ladepause" zu überbrücken. Eine ähnliche



Wartepause gab es bislang nur bei "Wipeout 64". Dort wurden Spieler jedoch mit einem schnöden "Please wait" abgefertigt.

N64 Formel 1 für alle: Ubi Softs „Racing Simulation 2" ist nun auch für N64-Rennfahrer erhältlich. Wie auf den anderen Systemen müßt Ihr auf eine offizielle FIA-Lizenz verzichten, mit dem Namenseditor läßt sich dieses Manko aber etwas lindern. Die 16 Rennstrecken sind trotzdem bis auf's letzte Pixel den Originalkursen nachgebildet.

Die Optionen wurden gegenüber dem Playstation-Vorbild etwas aufgebohrt: Zuerst entscheidet Ihr Euch zwischen "Arcade" und "Simulation", was sich vor allem auf das Fahrverhalten Eures Boliden auswirkt. Bei "Arcade" reagieren die PS-Monster gutmütiger auf Eure Lenkbewegungen und verzeihen schon mal Graskontakt, während bei „Simulation" jeder Fehler gnadenlos mit wüsten Drehern bestraft wird – ohne genaue Streckenkenntnis und dosiertes Fahren kommt Ihr hier nicht weit.

Danach sucht Ihr Euch den Lieblingsfahrer nach den Kriterien Geschwindigkeit, Aggressivität, Defensive und Erfahrung aus. Bevor es in's Rennen geht, legt Ihr das Wetter fest und entscheidet, ob Schäden und Flaggensignale bis hin zur Disqualifikation erlaubt sind. Außerdem schraubt Ihr u.a. an der Flügeleinstellung



Da rauscht er vorbei: Im Splitscreen fahrt Ihr nur zu zweit.

und wählt den passenden Reifensatz. Im Zeitfahren macht Ihr Euch mit den Begebenheiten der Strecke vertraut; das Einzelrennen beginnt Ihr auf Wunsch direkt vom letzten Startplatz,



Im Regen seht Ihr gelb: Unplanmäßige Abkürzungen über Gras- und Kiesflächen passieren in der Nässe schnell.

oder Ihr absolviert freies Training und Qualifikation. Um den Titel fahrt Ihr in der Meisterschaft, die Euch durch eine komplette Saison mit allen 16 Rennen führt; natürlich könnt Ihr zwischendurch speichern.

Habt Ihr einen rennsportbegeisterten Freund zur Hand, wagt Ihr Euch in ein Duell: Computergegner fahren bei der Splitscreen-Raserei jedoch keine mit.

Tretet Ihr zur „Simulation" an, steht Euch zudem ein N64-exklusiver Modus zur Verfügung: Bei „Karriere" steigt Ihr als unbekannter Fahrer bei einem unterlegenen Team ein und versucht, durch hart erkämpfte Erfolge bekannt zu werden – so erhaltet Ihr zur nächsten Saison neue Angebote und arbeitet Euch nach oben, bis Ihr den Titel gewinnt. *us*



Direkt dabei: In der Cockpitperspektive seid Ihr besonders nah am Geschehen, sogar die Instrumente funktionieren.

„Racing Simulation 2" gibt sich auch auf dem N64 keine Blöße: Formel-Fans kommen auf ihre Kosten, sofern sie die fehlende Lizenz verschmerzen können. Gegenüber der Playstation-Fassung erfreut das aufgebohrte Optionsangebot. Durch die spürbaren Unterschiede in der Fahrweise bei „Arcade" und „Simulation" ist für jeden etwas dabei, zumal der Schwierigkeitsgrad beim einfacheren Modus fordernder ausgefallen ist wie auf der Playstation. Technisch nützt „Racing Simulation 2" das N64 ordentlich aus: Zwar kommt es im Fahrerpult an aufwendigen Stellen wie z.B. in Monaco zu Ruckeleien, dafür werden Rennfahrer mit guter Fernsicht bedient. Zu gefallen weiß die schmucke Cockpitsicht mitsamt funktionierenden Instrumenten. Sucht Ihr noch nach einem ansprechenden Formel-1-Modul, ist „Racing Simulation 2" eine gute Wahl.

ULRICH STEPPBERGER







Die Menüs sind übersichtlich und leicht verständlich: Links die Fahrerwahl, in der Mitte ein Setup-Bildschirm. Rechts seht Ihr die Rennwiederholung aus individuellen Perspektiven.



Ansprechende Grand-Prix-Raserei mit solider 3D-Optik: Die Lizenz fehlt zwar, dafür erfreuen viele Optionen das Raserherz.

Andere Versionen

Den Test der Playstation-Version findet Ihr in MAN!AC 5/99 (85% Spielspaß), die Dreamcast-Version "Monaco Grand Prix" (Import) wurde ebenfalls in MAN!AC 5/99 mit 86% Spielspaß besprochen. Zum Deutschlandstart der Sega-Konsole erscheint jedoch eine überarbeitete Fassung.

Point Blank 2



Auch im zweiten Teil müßt Ihr Forscher Don beschützen (oben). Unten eine der Jahrmarktattraktionen.



PS G-Con45-Besitzer mußten lange warten, bis Namcos Fortsetzung des quietschbunten Schießbudenspektakels "Point Blank" die heimischen Gefilde erreicht. Humor anstelle von Gewalt lautet hier das Motto: Statt Zombies oder Terroristen in Stücke zu ballern, absolviert Ihr in "Point Blank 2" rund 80 witzige Mini-Szenarien, die unterschiedliche Anforderungen an Euer Ziel- und Reaktionsvermögen stellen. In einer Kategorie müßt Ihr mit Dauerfeuer ein Gebäude möglichst schnell zerlegen, andere Aufgaben dagegen verlangen von Euch, mit einer einzigen Patrone ein fallendes Ziel zu treffen oder vorbeispringende Schafe zu scheren. Tückisch sind Übungen, in denen Ihr die richtige Farbe treffen müßt: Ein Fehlschuß, und Ihr habt ein Leben weniger.
Für Solospieler gesellt sich zum Automaten-Modus eine Durchhalteübung, bei der Ihr mit einer begrenzten Zahl Leben so viele Schießbuden wie möglich hinter Euch bringen müßt. Der Rollenspielverschnitt des Vorgängers weicht einem Vergnügungspark, bei dem Ihr im Geisterhaus oder einer Achterbahn nach Hinweisen zur verschwundenen Prinzessin forscht. Gesellige Pistoleros erfreuen sich an mehreren Party- und Duellmodi, bei denen bis zu acht Spieler teilnehmen. *us*

! Innovationen sucht Ihr bei "Point Blank 2" vergeblich, vor allem optisch hat sich im vergangenen Jahr leider nichts getan – etwas mehr Aufwand hätte ich mir schon gewünscht. Die wenigen Verbesserungen stecken im Detail: Der Vergnügungspark ist kurzweiliger als die chaotische Suche im Vorgänger, außerdem fordert der Durchhaltemodus auch Solospieler etwas länger heraus. Die einzelnen Schießbuden sind wie gehabt witzig und abwechslungsreich, setzen aber keine neuen Akzente und entpuppen sich meist als Variationen der Vorgänger-Szenarien. Fans werden's trotzdem lieben, zumal die Mehrspieler-Varianten ein ungebrochener Partyknüller sind. Mochtet Ihr den ersten Teil, ist "Point Blank 2" sowieso ein Muß, aber auch andere Lightgunbesitzer wagen ein Probespiel.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER NAMCO

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS 100 MARK

GRAFIK	SOUND
54%	52%

Friedfertiges Schießbuden-Spektakel: Technisch altbacken, aber dank 80 Szenarien und Multispieler-Modi sehr spaßig.

Andere Versionen
Den Test der Import-Version ("Gunbarl") findet Ihr in MAN!AC 11/98, der Vorgänger "Point Blank" (Test in MAN!AC 7/98) wird auf 80% abgewertet.

Entwickler: Shiny, USA

R/C Stunt Copter

Sechs ferngesteuerte Hubschraubermodelle stehen für Euch parat (siehe nachfolgende Bilder). Die schmucken Profimaschinen beherrscht Ihr allerdings erst nach mehreren virtuellen Flugstunden.



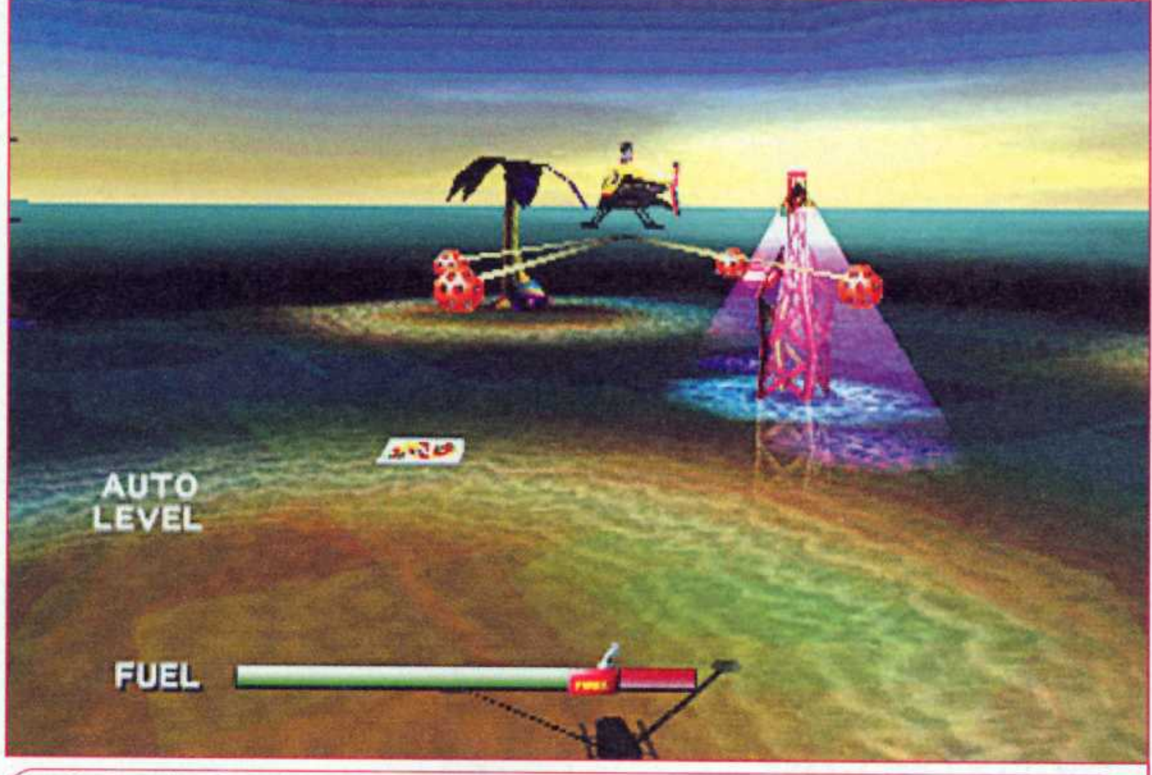












Gestrandet: Statt den einsamen Schiffbrüchigen zu retten, bugsiert Ihr via Rotorkraft die Pizzaschachtel über das Wasser. Fehlt nur noch ein kühles Fläschchen Wein.



Im Zweispieler-Modus darf Euer Gegner eine Hand vor die Kamera halten und Euch die Sicht versperren



Die Landemarkierungen bewegen sich auf einem festgelegten Pfad. Nur Profis schaffen einen sauberen Touchdown!

PS Shiny-Chef David Perry bringt frischen Wind in die Spieleszene: Mit "R/C Stunt Copter" dürft Ihr Eure Geschicklichkeit im Umgang mit sensiblen, ferngesteuerten Hubschraubermodellen unter Beweis stellen.

Bevor Ihr mit den Mini-Fliegern abheben könnt, müßt Ihr ein umfangreiches Trainingsprogramm absolvieren. In zehn Lektionen lernt Ihr die komplexe Steuerung Eures Helis: Mit dem linken Analog-Stick bedient Ihr Gashebel und Seitenruder; mit dem rechten neigt Ihr das Fluggerät zur Seite, nach vorn oder nach hinten und gewinnt so an Fahrt. Nur wenn Ihr alle Übungsaufgaben mindestens mit einer Bronzemedaille abgeschlossen habt, erlangt Ihr Zugang zum Einspieler-Modus. Hier dürft Ihr je nach Trainingsleistung mit bis zu sechs unterschiedlichen Hubschraubern an den Start gehen. Entscheidet Ihr Euch für das Anfänger-Modell, erleichtern an den Kufen befestigte Stützen und automatische Stabilisatoren die Manöver; wählt Ihr ein Profi-Gerät, müßt Ihr ohne diese Hilfen auskommen. Mit Eurem Lieblings-Helikopter geht's anschließend zu den Geschicklichkeitsprüfungen. In jedem der fünf Level müßt Ihr fünf Tests in den Kategorien Landen, Schweben, Zielflug, Slalom und Zielschuß meistern – als Austragungsort dienen u.a. eine Südseeinsel sowie ein Sportstadion. Erreicht Ihr in allen Abschnitten die geforderte Punktzahl, steigt Ihr in die nächste Schwierigkeitsstufe auf. Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, dürft Ihr im Zweispieler-Modus um den Highscore kämpfen: Nacheinander tretet Ihr in unterschiedlichen Prüfungen an, Euer Gegner kann dabei für kurze Zeit die virtuelle Kamera mit einer Hand verdecken und so die Sicht erschweren.

Im "Free Flight" könnt Ihr schließlich in zehn begrenzten Arenen nach Lust und Laune die Grenzbereiche der Modellhubschrauber ausloten und wilde Flugmanöver zelebrieren. *os*

Weidmanns heil! Mit roten Plastikbällen schießt Ihr auf erscheinende Tiere und kassiert dafür Punkte.

"R/C Stunt Copter" ist zweifelsohne eines der ungewöhnlichsten Spiele der letzten Jahre. Während die Optik trotz gelegentlicher Ruckler und schlichter Umgebungsgrafik mit hoher Auflösung (640x240 Pixel) sowie detaillierten Modellen überzeugt, vermiest einem die hochsensible Steuerung des öfteren den Spielspaß. Die leichtgängigen Analog-Sticks können mit den feiner abgestuften Druckpunkten einer Original-Fernsteuerung nicht konkurrieren. Als Folge davon schlingert Ihr vor allem mit den "Nicht-Anfänger"-Helis häufig unkontrollierbar über den Parcours oder zerschellt am Boden - Frust garantiert. Auch die Geschicklichkeitstests werden mit der Zeit langweilig, da im Endeffekt nur fünf verschiedene Kategorien zur Wahl stehen. Der Free-Flight-Modus ist ganz nett, bietet aber zu kleine Flugareale und wenig zu entdecken.

OLIVER SCHULTES







Drei Spielmodi im Überblick: Im Training (links) lernt Ihr die komplexe Steuerung, alleine absolviert Ihr Geschicklichkeitstests (Mitte) und den Freiflug zur Entspannung (rechts).



SPIELSPASS 61%

HERSTELLER: SHINY/INTERPLAY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
71%	48%

Authentische Modellflugsimulation mit übersensibler Steuerung und wenig abwechslungsreichen Geschicklichkeitstests.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Bundesliga Stars 2000

Dank Bundesliga-Lizenz betreten die Clubs in neuen Trikots und aktuellen Aufstellungen den grünen Rasen. Bei den Bayern spielt u.a. Wunderstürmer Santa Cruz, „Stars"-Repräsentant Sebastian Deisler steckt bereits im Hertha-Dress. Originalgetreu auch die meisten Stadien – aus rechtlichen bzw. zeitlichen Gründen entsprechen aber „nur" zwölf digitale Arenen ihren Vorbildern. Als Kommentatoren sitzen diesmal Rolf Töpperwien (ZDF) und Radio-Ikone Manni Breuckmann am Mikro. Für die Musik wählte EA wieder einen Lizenztrack: Paul van Dyk steuert seinen Frühjahrshit "For an Angel" bei. Auch die übrigen, hörenswerten Songs stammen aus dem Trancebereich.



Gooooaaaall: Nach jedem Tor spielt der EA-Sports-Regisseur drei Wiederholungen aus unterschiedlichen Blickwinkeln ein.

Schnee auf dem Betzenberg: Der Boden ist hart, der Ball orange – warum sind dann die Trikotärmel kurz?

Einstand nach Maß: Dortmunds neue Sturmhoffnung Fredi Bobic kurz vor dem 1:0 gegen Erzfeind Schalke 04.

PS Pünktlich zum Start der neuen Saison erscheint der erste Bundesliga-spezifische „FIFA"-Ableger auf dem Playstation-Transfermarkt. Die neue englische Entwicklungsabteilung von EA Sports schnappte sich den Programmcode des „großen Bruders" und bringt mehrere europäische Ligen in die Wohnstube der entsprechenden Länder. Die deutsche Variante heißt „Bundesliga Stars 2000" und vermittelt authentisches Erstliga-Feeling (siehe Randspalte). Neben Training und Freundschaftsspiel könnt Ihr eine komplette Saison bestreiten. Leider fehlen DFB- und Europapokal – zumindest dürft Ihr eigene Wettbewerbe basteln. Über einen Editor könnt Ihr außerdem die Mannschaften bearbeiten.

Kurz vor dem Match kümmert Ihr Euch um Strategie, Taktik und Aufstellung oder überlaßt diese Entscheidungen Eurem Co-Trainer. Dann übergibt der Moderator an die beiden Kommentatoren, und das Match beginnt. Die Steuerung wurde im Vergleich zu „FIFA 99" vereinfacht, Kabinettstückchen (bundesligatypisch?) wegrationalisiert. Zumindest könnt Ihr den Abwehrspieler mit Ausfallschritt und Übersteiger verwirren. Mit einem Spurt zieht Ihr dann an ihm vorbei, ein Balken zeigt Eure verbleibende Puste. An der Strafraumgrenze wird's eng – Zeit zum Abspielen. Ihr paßt den Ball Eurem Mitspieler in den Fuß oder kickt ihn gezielt in seinen Lauf. Über einen Balken justiert Ihr dabei die Paßstärke, ebenso bei Heber oder Torschuß. Doch Vorsicht: Erreicht der Balken den roten Bereich, geht Euer Knaller mit Sicherheit über's Gehäuse. In der Abwehr geht's zu wie bei "FIFA 99": Ihr spitzelt dem Gegner den Ball vom Fuß, zupft an seinem Trikot oder testet die Haltbarkeit seiner Achillessehne. Die Präsentation ist gewohnt professionell, Animationen wie das Hochziehen der Stutzen sowie gestenreiche Animationen mit dem Schiri bringen Leben in die Bude. Nach dem Spiel analysiert Ihr in umfangreichen Statistiken Euer Team und investiert Euer Geld in Sondertraining oder neue Spieler. *ts*

! Langsam nimmt's überhand: Nicht genug, daß Euch EA Sports Jahr für Jahr mit leicht verbesserten "FIFA"-Updates vor die schwierige Entscheidung stellt: Lohnt sich's oder nicht? Jetzt scheinen hauseigene Ableger der Vorzeigeserie zur Regel zu werden – nach „Frankreich '98" nun „Bundesliga Stars". Leider hat es sich EA Sports sehr einfach gemacht und um eine ältere „FIFA"-Grafik-Engine ein bißchen Bundesliga gebastelt. Das originale "FIFA" bietet flüssigere Optik, viel mehr Mannschaften sowie sympathische Steuerungsfinessen, die das Geschehen auf dem grünen Rasen nicht zur Fehlpaß- und Grätschorgie verkommen lassen. Als Ausgleich bietet „Bundesliga Stars" einen Manager-Modus, der aber kaum der Rede Wert ist. Der Bundesliga-Schnickschnack hätte sicher auch auf die "FIFA 2000"-CD gepaßt!

THOMAS SZEDLAK



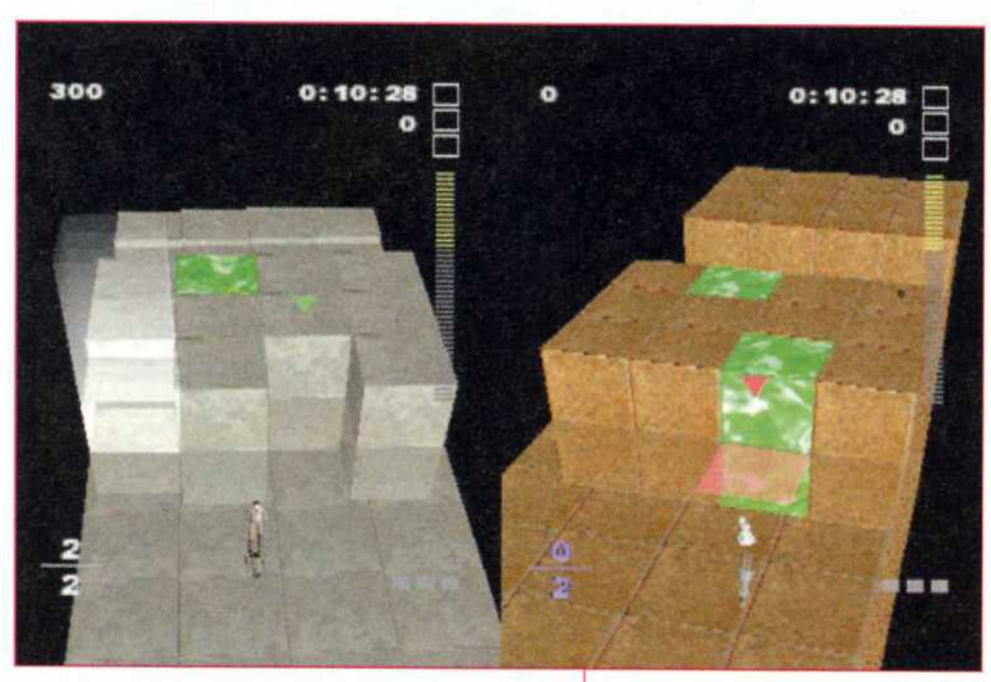
Auf dem Weg zum Bundesliga-Star: Nach jedem Spiel erhaltet Ihr Sterne, mit denen Ihr Euer Team verbessert oder auf dem Transfermarkt tätig werdet.



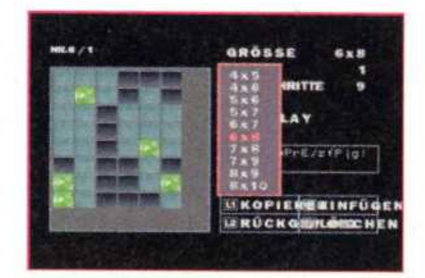
Andere Versionen

Eine PC-Version erscheint zeitgleich. Weitere Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. "FIFA 2000" steht voraussichtlich ab November in den Regalen.

Kurushi Final



Die beiden wichtigsten Neuerungen: Der Zweispieler-Simultanmodus (oben) und der Leveleditor (unten).



PS Sonys selbsternannter IQ-Test bietet nun einen Leveleditor und zwei neue Spielvarianten. Eure Aufgabe: Heranpolternde Würfel aufsaugen oder durchlassen – je nach Farbe. Die normalen Steine sind die "guten"; Ihr legt ein Warpfeld vor den Stein, fällt dieser darauf, laßt Ihr ihn per erneutem Knopfdruck verschwinden. Schneller geht's mit den Sprengsteinen: Saugt Ihr einen grünen Würfel, wird ein 3x3 Felder großes Sprengfeld aktiviert. Drückt Ihr nun die Sprengtaste, verschwinden bis zu neun Würfel auf einmal. Meiden solltet Ihr unbedingt schwarze Steine, denn für jeden versehentlich gesprengten Pfui-Stein bricht hinter Euch eine Reihe weg – der tödliche Abgrund rückt näher. Habt Ihr schließlich die neun Level à neun Gebilde überstanden, oder seid Ihr vorher in den Abgrund gestürzt, wird Euch Euer errechneter IQ präsentiert. Neben dem beschriebenen Original-Modus gibt's die Survival-Variante, in der Ihr allein oder zu zweit so lange wie möglich am Leben bleiben müßt. Hier werden auch kleine Geschicklichkeitstests offenbart: So müßt Ihr z.B. im richtigen Moment durch eine kurzzeitig vorhandene Öffnung sprinten. In der „100 Attack"-Variante dürft Ihr schließlich 100 Gebilde nach Belieben einzeln anspringen und den perfekten Weg üben. *ts*



SPIELSPASS 67%

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 35% | SOUND: 52%

Ein paar Neuerungen, aber der Spielverlauf bleibt abwechslungsarm: Anfangs begeisternde Tüftelei, die schnell ihren Reiz verliert.

! Vom Vorgänger war ich anfangs fasziniert; das Spielprinzip ist schnell erlernt und Erfolgserlebnisse gibt's reichlich. Langfristig fehlte jedoch die Abwechslung – zu dumm, daß auch der Nachfolger keine der schmerzlich vermißten Extras aufweist. Klar sind die neuen Spielvarianten ganz nett, aber außer kleinen Geschicklichkeitsübungen beim "Survival" bleibt der Ablauf eintönig wie immer. Über den "richtigen" Zweispieler-Modus (beim Vorgänger mußtet Ihr nacheinander antreten) habe ich mich sehr gefreut, doch auch hier gibt's Kritik: Warum kann ich nicht durch meine Aktionen den Ablauf beim Gegenspieler beeinflussen, z.B. Reihen wegbrechen lassen? So spielt Ihr neben-, aber nicht gegeneinander. Und über die schlichte Präsentation hüllen wir lieber den Mantel des Schweigens...

THOMAS SZEDLAK

Andere Versionen
Der Vorgänger "Kurushi" wurde in MAN!AC mit 61% Spielspaß bewertet. Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Funcom, GB

Speed Freaks

IT'S A MANIAC


Ätsch: Raketentreffer hauen Eure Kontrahenten erbarmungslos aus dem Sitz. Bis zu drei gleiche Extras könnt Ihr mit Euch führen, die Stärke der Power-Ups ändert sich dadurch allerdings nicht.


Stuntmen: Erwischt Ihr die Rampe im richtigen Moment, springt Ihr durch den brennenden Reifen.


Jetzt wird's brenzlig: Der Zweitplazierte peilt Euch via Maschinengewehr an. Weicht mit einem Schlenker aus!

Mehrspieler-Spaß:

Sony wird "Speed Freaks" auch als Bundle mit dem Multi-Tap ausliefern; für das dynamische Duo müßt Ihr rund 140 Mark hinlegen. Wer das Gerät zum Multiplayer-Himmel noch nicht sein Eigen nennt, sollte sich dieses Fun-Paket nicht entgehen lassen.

PS Für Playstation-Besitzer gibt es normalerweise keinen Grund, neidisch auf die Nintendo-Fraktion zu blicken. Vor allem im Rennspiel-Genre hat Sonys Konsole mit exklusiven Titeln wie "Gran Turismo", "Colin McRae Rally" und "Driver" die Nase vorn. Doch Fun-Racer vom Kaliber eines "Mario Kart 64" oder "Diddy Kong Racing" sind immer noch Fehlanzeige – Grund genug für Sony, diese Lücke endlich mit einem würdigen Konkurrenten zu füllen.

Der Herausforderer heißt "Speed Freaks" und lockt den Kart-Fan mit abgefahrenen Charakteren sowie bunter Optik an das Joypad. Die sechs Helden stammen augenscheinlich von derselben virtuellen Spezies wie Rayman ab: Gliedmaßen fehlen vollständig, nur Kopf, Oberkörper, Hände und Füße formen die Fahrer. Auch ihre Gefährte bestehen nur aus vier Reifen und dem Lenkrad. Nach einem witzigen Render-Intro wählt Ihr eines dieser skurrilen Gespanne – und ab geht's auf die Piste.

Im Time-Attack-Modus dürft Ihr ohne störende Gegner in Ruhe das Handling der Karts trainieren und Euch den meist verzweigten Streckenverlauf einprägen. Fühlt Ihr Euch nach einigen Proberunden fit für eine richtige Herausforderung, dann wagt Euch im Single Race mit fünf Konkurrenten auf den Kurs und testet Euer Können unter "echten" Rennbedingungen. Die Königsdisziplin ist allerdings der Tournament-Modus, in dem


Der untere Spieler wurde gerade von einer bunten Druckwelle getroffen, während der obere momentan unverwundbar ist.

Ihr nacheinander sämtliche Strecken erfolgreich abschließen müßt. Das Turnier beginnt mit vier als "Easy" eingestuften Kursen, die Euch über eine Insel, einen Rummelplatz, durch einen Dschungel und eine Stadt führen. Landet Ihr in der Endabrechnung unter den ersten Drei, wird die nächste Schwierigkeitsstufe ("Medium") freigeschaltet – so erspielt Ihr Euch nach und nach alle zwölf Strecken. Schafft Ihr es, das gesamte Turnier als Erster zu beenden, stehen unter dem Menüpunkt "Bonus" neue Spielmodi sowie Goodies (u.a. veränderbare Reifengröße) parat, auch die Kurszahl verdoppelt sich auf 24. Zudem könnt Ihr Euch im "Challenge" drei weitere Charaktere erkämpfen, indem Ihr jeden Fahrer in einem heißen Duell besiegt. Anhänger von Mehrspieler-Sessions werden unter


Mehrspieler-Freuden: Auch zu viert macht "Speed Freaks" eine gute Figur. Das Scrolling bleibt flüssig.

JOYPAD-BELEGUNG

- **R1-Taste:** Driften
- **R2-Taste:** Turbo aktivieren
- **Rechteck-Knopf:** Bremsen
- **Select-Taste:** Nicht benutzt
- **L1-Taste:** Driften
- **L2-Taste:** Extras abfeuern
- **Dreieck-Knopf:** Perspektive wechseln
- **Kreis-Knopf:** Driften
- **X-Knopf:** Gas geben
- **Rechter Stick:** unbenutzt
- **Start-Taste:** Blendet das Pause-Menü ein.
- **Linker Stick:** Lenken
- **Steuerkreuz:** Lenken

"Speed Freaks" ist zwar "nur" ein "Mario Kart"-Clone, gefällt mir aber besser als das N64-Vorbild: Die knallbunte Bonbongrafik ist technisch stark und glänzt mit liebevollen Details sowie aufwendig animierten Objekten neben den Strecken – in jedem Szenario entdeckt Ihr neue Gags. Durch die zahlreichen Spielmodi ist für jeden Geschmack eine Variante dabei, der saubere und flüssige Vierer-Splitscreen erlaubt ausgelassene und spannende Duelle für Multitap-Besitzer. Auch die Steuerung überzeugt: Profis brettern stilvoll mit Vollgas um die Kurven, Anfänger haben dank des speziellen Slide-Buttons wenig Einstiegsprobleme. Lobenswert ist auch, daß Ihr den Turbo fein dosiert einsetzen könnt. Lediglich der etwas chaotische Waffeneinsatz der Computergegner in den Endrunden stört mich ein wenig.

ULRICH STEPPBERGER





Mit Lichteffekten wird bei "Speed Freaks" nicht gegeizt: Die meisten Extras ziehen bunte Leuchtspuren nach.



Für Profis: Setzt Ihr Euren Turboantrieb zum richtigen Zeitpunkt ein, könnt Ihr solche Abgründe leicht überspringen und Eure Gegner abhängen. Stimmt das Timing nicht, stürzt Ihr in's Meer.

"Multiplayer" fündig: Hier brettert Ihr mit bis zu drei Kumpels um den Sieg – leider ohne zusätzliche CPU-Gegner.
Um die Raserei actionreicher und spaßiger zu gestalten, liegen auf den Pisten durchsichtige Fragezeichenblöcke herum, die Euch bei Berührung ein zufälliges Extra spendieren, wie z.B. zielsuchende Raketen, Bomben, MG-Salven oder Unverwundbarkeit. Abgefeuert werden diese Nettigkeiten über die L2-Taste. Zusätzlich zu den Power-Up-Würfeln könnt Ihr Blitzsymbole sammeln, die Eure Turboleiste füllen. Via R2-Taste setzt Ihr den Extra-Schub kontrolliert ein: Haltet den Button auf langen Geraden gedrückt, und Ihr rauscht Euren Kontrahenten davon; tippt Ihr den Knopf kurz an, macht Euer Fahrzeug nur einen kleinen Satz nach vorne. Damit Ihr auch gewundene Abschnitte ungebremst meistert, dürft Ihr Euer Gefährt mit einem Druck auf die Slide-Taste (ähnlich dem Vorbild "Super Mario Kart") gekonnt durch die Kurve schleudern. Erfahrene Piloten kombinieren Turbo-Schub mit der Drift-Technik und überspringen so kleinere Abgründe. Die bunte Optik zielt eindeutig auf jüngere Semester, dennoch braucht sich "Speed Freaks" nicht vor optischen Glanzlichtern wie "Ridge Racer 4" zu verstecken. Die Strecken überraschen Euch mit rauschenden Wasserfällen, nebelverhangenen Küstenabschnitten oder tonnenweise animierten Randobjekten wie Windmühlen, Karussells, Videoleinwänden und leuchtenden Neontafeln. Durch geschickte Farbwahl wurde zudem die niedrige Auflösung kaschiert sowie grobe Pixel vermieden – mit diesem kleinen Trick bleibt das Rennen trotz Grafikspielereien und hohem Gegneraufkommen flüssig. Während Eurer Fahrt lauscht Ihr witzigen Melodien, die zum Mitpfeifen einladen. Soundeffekte von quietschenden Reifen, Explosionen und Turbo-Schub heizen die Stimmung an. Übrigens: Fahrt Ihr durch den Start/Zielbereich als Viertplazierter (oder schlechter), werdet Ihr von den Zuschauerrängen gnadenlos ausgebuht; seid Ihr besser unterwegs, feuern Euch die Leute mit lautstarkem Gebrüll an. *os*

! Sony hat's geschafft: Mit "Speed Freaks" gibt es endlich auch für die Playstation-Gemeinde einen hochkarätigen Fun-Racer. Neben der hervorragenden Optik begeistert mich vor allem die exzellente Steuerung, die einsteigerfreundlich ist und zugleich für "Super Mario Kart"-Veteranen genügend Spielraum für gewagte Driftorgien bietet. Egal ob digital oder analog, die Karts lassen sich präzise über die bunten Strecken manövrieren. Alle Kurse glänzen zudem mit Abzweigungen oder versteckten Abkürzungen – bis Ihr die Ideallinie gefunden habt, vergehen spaßige Wochen. Im Mehrspieler-Modus läuft die Funcom-Entwicklung zur Höchstform auf: "Na warte, das zahl' ich dir heim", "Ja, Dich hab' ich erwischt" und "Welcher Fiesling hat hier eine Bombe gelegt?" beschreiben die Emotionen während eines heißen Redaktionsgefechts am besten.

OLIVER SCHULTES

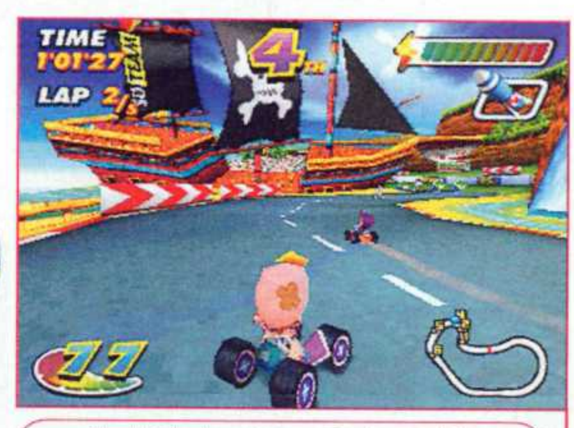
Entwickler Funcom spendierte seinem Firmenlogo drei verschiedene Animationen. Mit jedem Neustart bekommt Ihr eine davon zu sehen. Habt Ihr den Bonus-Mode erspielt, dürft Ihr sie auch einzeln aufrufen.











Ahoi! Mit dem Fahrer Brains geht's auf dem ersten Kurs an einem gestrandeten Piratenschiff vorbei.



Die Optik ist beeindruckend: Das riesige Rummelplatz-Schiff rechts schwingt während Eurer Fahrt hin und her, der Wasserfall ergießt sich animiert in die Oase, und der Goldzahn des Totenkopfs funkelt in der Sonne.



SPIELSPASS **85%**

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	84%
SOUND	75%

Fun-Racer der Spitzenklasse: Ausgefeilte Steuerung, glänzende Optik und toller Mehrspieler-Modus sorgen für Langzeitspaß.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Fox Interactive, USA

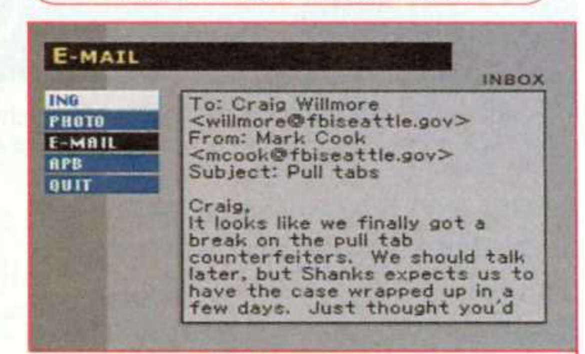
The X-Files



Per Knopfdruck blendet Ihr das Inventar-Menü ein. Übrigens: Eure Dienstwaffe ist nicht nur Dekoration, Ihr müßt während Eurer Suche des öfteren Gebrauch davon machen.



Der ultimative Gag für Akte-X-Kenner: Euer Kollege Cook trinkt aus einer "Big Blue"-Merchandise-Tasse.



Per Computer könnt Ihr nicht nur Mails empfangen, sondern auch in der FBI-Datenbank recherchieren

Gute Nachricht für alle Akte-X-Fans: Der Sender Pro 7 strahlt ab dem 20. September die sechste Staffel der erfolgreichen Mystery-Serie aus, in der einige offene Fragen wie z.B. "Arbeitet die US-Regierung mit Außerirdischen zusammen?" endlich aufgeklärt werden.

Es war nur eine Frage der Zeit, bis die erfolgreiche Fernsehserie "X-Files" (in Deutschland "Akte X") auch als Videospielumsetzung vermarktet wird. Vier CDs mit exklusiv gedrehtem Filmmaterial und eine mysteriöse Story aus der Feder von Chris Carter sollen dem interaktiven Filmadventure außerirdisch hohe Verkaufszahlen bescheren. Die Agenten Fox Mulder und Dana Scully sind bei der Arbeit an einer X-Akte spurlos verschwunden. Deshalb schlüpft Ihr in die Rolle des FBI-Frischlings Craig Willmore, um die geheimnisvollen Umstände des Tathergangs aufzuklären. Mit einem Mauszeiger steuert Ihr in Point'n'Click-Manier durch die gefilmten Standbilder – je nachdem, in welche Richtung Ihr mit der Hand zeigt, bewegt sich auch Eure Spielfigur. Trefft Ihr bei der Suche auf Personen, dürft Ihr via vorgefertigten Multiple-Choice-Texten kommunizieren oder sie per "Drag'n'-Drop" über gefundene Gegenstände befragen. In unregelmäßigen Abständen werden an wichtigen Stellen kurze Filmsequenzen eingespielt, die die Handlung fortführen und vertiefen. Bevor Ihr allerdings mit der Detektivarbeit loslegen könnt, müßt Ihr Euch im Büro erstmal die üblichen Geheimdienst-Werkzeuge wie Dietrich, Handschellen und Dienstwaffe besorgen – Handy und Apple Palm Pilot gehören zur Grundausstattung. Zudem habt Ihr hier auch Gelegenheit, verdächtige Leute oder Autokennzeichen mit dem FBI-Computersystem zu überprüfen. Findet Ihr wichtige Tatwerkzeuge oder Blutspuren, dann bringt Ihr sie zwecks Analyse zum hauseigenen Labor. Wißt Ihr einmal nicht weiter, dann konsultiert Euren Chef, der mit kleinen Tips aushilft.

Vorbildlich: Speichern ist jederzeit erlaubt. Nachteilig: Sprachausgabe und Texte sind in Englisch. *os*



Die Einblendung rechts unten weißt Euch auf mögliche Aktionen hin...





...welche der Hauptdarsteller Craig Willmore auch gleich in die Tat umsetzt. Ob der Kuß klappt, wird nicht verraten!



HERSTELLER	FOX
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	80%
SOUND	68%

Point'n'Click-Adventure mit Mystery-Touch: Spannende Story und exklusive Filmszenen begeistern bis zum (schnellen) Schluß.

Lang hat's gedauert: Mit knapp einem Jahr Verspätung dürfen auch Videospieler Mulder und Scully retten. Der Spagat zwischen interaktiven Film und klassischem Adventure ist gut gelungen – in die Rahmenhandlung eingeflochtene Dialoge mit zwielichtigen Gestalten und kleinere Such- und Rätselaufgaben halten die Spannung aufrecht. Neben der packenden Story beeindruckt vor allem die professionelle Präsentation: Die Filmsequenzen erscheinen (leider) in einem extremen Widescreen-Format, sind aber für Playstation-Verhältnisse von sehr guter Qualität. Was mich als "X-Files"-Fan etwas enttäuscht hat, ist der fehlende Bezug zur großen Verschwörungstheorie in der Serie – exklusive Hintergrundinfos, ein verzweigter Handlungsstrang und eine längere Spielzeit (max. zehn Stunden) hätten nicht geschadet.

OLIVER SCHULTES

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PRIMAL GAMES

SONY PLAYSTATION

PS Multinorm	289,95
Avanger Gun	89,95
Exploder	89,95
Exploder Pro	139,95
Speedster Steering Wheel	189,95
Ace Combat 3	139,95
Bundesliga Stars 2000	99,95
Brave Fencer	119,95
Breath of Fire III	99,95
	89,95
Croc 2	89,95
Crash Bandicoot III	89,95
Dino Chrisis	139,95
Dune 2000	89,95
Driver	89,95
Final Fantasy Anthology	i.V.
Final Fantasy VIII	i.V.
G-Police 2	89,95
Jade Cocoon	89,95
Legend	89,95
Metal Gear Solid	99,95
NHL 2000	99,95
Omega Boost	89,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3	i.V.
R-Type Delta	99,95
Shadow Man	99,95
Shaolin	99,95
Soul Raver	99,95
Star Ocean	139,95
Syphon Filter	99,95
Tomb Raider III	69,95
Tony Hawk Skateboarding	99,95
V-Rally 2	89,95
Wipe Out 2	99,95
Wutang Clan	139,95
WWF Attitude	99,95
Xenogears	129,95

DREAMCAST

Grundgerät + Wandler (jp)	499,95
Grundgerät + Wandler (us)	i.V.
Grundgerät + Modem (pal) ab 23.09.99	499,95
Game Gun	89,95
VMS Memory	59,95
Super Speed Racer (jp)	109,95
Tokyo Highway Battle (pal)	89,95
Japan Pro Wrestling (jp)	139,95
Virtua Fighter 3	99,95
Airforce Delta (jp)	139,95
Blue Stinger (jp)	129,95
Buggy Heat (pal)	99,95
Cool Border (pal)	99,95
Dynamite Cop (pal)	99,95
Expandable (jp)	139,95
Get Bass + Angel (pal)	199,95
House ... (pal)	159,95
Metropolis (pal)	115,95
Red Dog (pal)	89,95
Sega Rally 2 (pal)	115,95
Sonic Adventure (pal)	115,95
Soul Calibur (jp)	139,95
Streetfighter Zero 3 (jp)	139,95
Super Speed Racer (jp)	109,95
Tokyo Highway Battle (pal)	89,95
Japan Pro Wrestling (jp)	139,95
Virtua Fighter 3	99,95

NINTENDO 64

1080°	89,95
Castelvania	119,95
Command & Conquer	119,95
F1 World GP2	99,95
Mario Party	99,95
Mystical Ninja 2	109,95
Rainbow Six	119,95
Rouge Squadron	119,95
Shadow Man	119,95
South Pack	119,95
Star Wars Racer	119,95
Turok 2	79,95
WWF Attitude	119,95
Zero Hour	119,95
Zelda	79,95

ANIMES

Armitage III Polymatrix	49,95
Fist of the Northstar Die Serie (je)	49,95
Ghost in the Shell	49,95
Neon Genesis Box 2	79,95

PRIMALGAMES ONLINE:
www.primalgames.com

02 34-91 60 630 -31

VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*










BESUCHEN SIE AUCH UNSERE SHOP'S



IN DER EUROPA-GALERIE KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 BOCHUM-CENTRUM



DEMNÄCHST: KAISERWALL 2-4 RECKLINKHAUSEN-CENTRUM

Versand per Nachnahme + 3,50 DM Nachnahmegebühr, *für Bestellungen unter 50,- DM berechnen wir 8,- DM Frachtkostenanteil. Preisänderungen vorbehalten.

ZAPP G•A•M•E•S









A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

\>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

PLAYSTATION

DRIVER	99,80
V-RALLY 2	99,80
APE ESCAPE	99,80
SILENT HILL	99,80
SYPHON FILTER	99,80
LUNAR COMPLETE	159,80
STAR OCEAN 2	129,80
JADE COCOON	139,80
RACING LAGOON	149,80
DINO CRISIS	149,80
WWF ATTITUDE	I.V.
UVM.	

NEO•GEO

FATAL FURY CONTACT PCOLOR	89,80
SAMURAI SHODOWN 2 PCOL.	89,80
METAL SLUG 1. MISSION PCOL.	89,90
GRUNDGERÄT	199,80
UVM.	

NINTENDO 64

STAR WARS RACER	129,80
F1 WC 2	99,80
WORLD DRIVER CHAMP.	I.V.
SHADOW GATE 64	I.V.
JET FORCE GEMINI	I.V.
MYSTICAL NINJA 2	139,80
WWF ATTITUDE	I.V.

DREAMCAST

FRAME GRIDE	149,80
D. DEKA 2	149,80
EXPENDABLE	149,80
GIANT GRAM	149,80
TOKIO HIGHW.BATTLE	149,80
SF ZERO 3	149,80
BUGGY HEAT	149,80
CLIMAX LANDERS	I.V.
AIRFORCE DELTA	I.V.
VIRTUA ON	I.V.

SATURN

SF ZERO 3 JAP.	I.V.
MAGIC KNIGHT RAYEURTH	US 149,80
UVM.	

PC

EVER QUEST US	129,80
ALIEN VS PREDATOR	99,80
UNREAL MISSION PACK	I.V.
UVM.	

JETZT LIEFERBAR:
SEGA DREAMCAST



☎ 06131/23 04 92

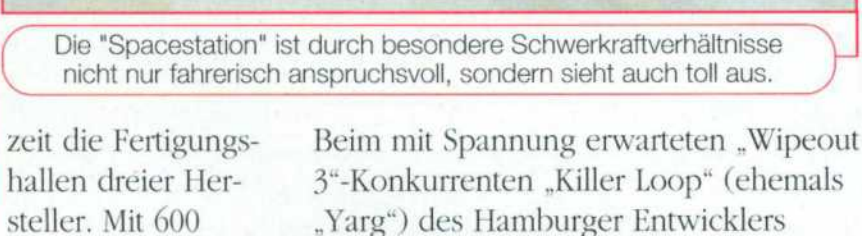
Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Entwickler: VCC/FEB, D

Killer Loop



Monumental: Die neun Kurse sind allesamt mit der Umgebung verflochten.


Die "Spacestation" ist durch besondere Schwerkraftverhältnisse nicht nur fahrerisch anspruchsvoll, sondern sieht auch toll aus.

Die Fahrzeuge in "Killer Loop" werden von drei Herstellern geliefert: Pulse, Sinus sowie Heckler & Koch. Um eine höhere Klasse zu erreichen und somit das nächste Fahrzeug des jeweiligen Herstellers zu ergattern, müßt Ihr alle Strecken der aktuellen Klasse mit demselben Fahrzeug gewinnen.



Geschmacksfrage: Tripods unterscheiden sich in vier Werten.

PS Als die Ölquellen versiegen und Autofahren zum Luxus wird, arbeiten die Motorenentwickler weltweit an alternativen Antriebslösungen. Kurz darauf präsentieren hochbegabte Physiker das Konzept eines Magneto-Kinetischen Antriebs, der den benzinverzehrenden Verbrennungsmotor des 20. Jahrhunderts durch eine elektromagnetische Energiepflanze ersetzt. In der Folgezeit wird das komplette Straßennetz mit einer für die MK-Technologie notwendigen Metalloberfläche versehen. Die neue Technologie bringt aber nicht nur Millionen Menschen von A nach B, sondern schafft auch eine Plattform für eine moderne Variante der Formel 1. Sogenannte Tripods, die durch Einsatz eines eingebauten Magneten sogar für kurze Zeit der Schwerkraft trotzen, verlassen in Rekordzeit die Fertigungshallen dreier Hersteller. Mit 600 Meilen an der Decke eines Tunnels – für einen geübten Tripod-Piloten Routinearbeit. Die Offiziellen der Magneto-Kinetic-League (MKL) erkennen schnell das Potential der Tripods und beauftragen die besten Architekten der Welt mit dem Entwurf von superspektakulären Rennpisten. Rasende Loopings, steile Abfahrten und langgezogene Tunnels sind nur einige Merkmale, die der Kreativität der Streckenbaugruppe FEB (Free Electric Band) entspringen. Um den Zuschauern weltweit die sensationellen Fähigkeiten der Tripods vor Augen zu führen, plazieren sie Power-Ups an Stellen, die mit herkömmlichen Fahrzeugen unmöglich zu erreichen wären. Doch die Zuschauer wollen noch mehr Action und Dramatik. Die MKL-Offiziellen können sich dem Druck der Öffentlichkeit nicht länger erwehren und erweitern das Regelwerk um den Paragraphen 13 – "Waffen". Ab jetzt muß der Tripod-Pilot nicht nur mit fordernden Strecken, sondern auch gegen Laserfeuer, Landminen und Zielraketen kämpfen.



Leider verpaßt: Viele Extrafelder erreicht Ihr nur durch Hochgleiten an der Wand.



Einsteigerfreundlich: In den ersten Strecken warnen Euch Hinweisschilder vor engen Kurven.

Beim mit Spannung erwarteten „Wipeout 3"-Konkurrenten „Killer Loop" (ehemals „Yarg") des Hamburger Entwicklers VCC/FEB schlüpft Ihr in die Haut eines mutigen Sporthelden des nächsten Jahrtausends und beginnt in der dritten Klasse der MKL. Um aufzusteigen, müßt Ihr auf allen Strecken als erster die Ziellinie überqueren. Da es keinen Rennplan gibt, dürft Ihr nach Lust und Laune den Schauplatz wechseln und Euer Glück so oft probieren wie Ihr wollt. In der nächsten Klasse wird das Streckenangebot um einen Kurs erweitert, außerdem legen Eure acht Konkurrenten einen Zahn zu. Doch keine Bange, Eure Teamleitung spendiert Euch ebenfalls ein schnelleres Modell. In der ersten Klasse stehen dann sieben Strekken zur Verfügung. Setzt Ihr auch hier Eure Siegesserie fort, dürft Ihr das komplette Spiel nochmal bestreiten – nur 25% schneller. Auch habt Ihr nun das „Killer Loop"-Bonusspiel aktiviert, in dem auf einer äußerst spektakulären Möbius-Strecke nach jeder Runde das Schlußlicht eliminiert wird.

Den Feind im Visier: In der dritten Stufe spendiert Euch das Angriffssystem eine zielgesteuerte Rakete.

Ihr sitzt im Cockpit, das Startsignal ertönt und los geht's. Euer Tripod verhält sich gemäß physikalischer Gesetze, d.h. bergab verhilft Euch die Schwerkraft zu einem Geschwindigkeitsschub, an einer





Freie Auswahl: "Killer Loop" bietet drei Kameraperspektiven; Anfänger sollten die entfernte Außenansicht (linkes Bild) wählen.



Flotter Dreier: Mit der richtigen Kurventechnik seid Ihr in Kürze zwei Plätze weiter vorn.

Details am Rande: Sehenswürdigkeiten wie dieser Wasserfall seht Ihr in "Killer Loop" am laufenden Band.

Steigung werdet Ihr langsamer. Hier solltet Ihr Turboenergie aufgeladen haben, sonst rutscht Ihr sogar rückwärts den Berg herab. Turboenergie sammelt Ihr in grünlich schimmernden Energieplantagen auf der Piste. Je voller der Turbobalken, desto höher Eure Geschwindigkeit auf gerader Strecke. Gebt Ihr Gas, wird Energie aufgebraucht. Rasselt Ihr gegen die Streckenbegrenzung oder werdet Ihr von einer Waffe getroffen, ist der Turbobalken schnell ganz unten.
Neben dem Turbo setzt der geübte Tripod-Pilot auch den eingebauten Magneten gezielt ein. Dieser hält Euch auf der Piste und ermöglicht, an Wand oder Decke zu fahren. Fahrt Ihr bergauf und habt keine Turboenergie mehr, verhilft Euch der Magnet zu einer höheren Geschwindigkeit. Außerdem verhindert Ihr durch Aktivieren des Magneten, an einer Schanze sekundenlang durch die Luft zu segeln. Auch die Magnetenergie ist begrenzt und läßt sich an entsprechenden Feldern aufladen. In den Optionen dürft Ihr eine Hilfefunktion aktivieren, die den Magneten an bestimmten kniffligen Stellen automatisch zuschaltet.
Violette Felder aktivieren Euer Waffensystem – auch hier hat sich VCC/FEB etwas Neues einfallen lassen: Fahrt Ihr das erste Mal über ein Waffenfeld, wird entweder die erste Stufe der Angriffswaffe, eine Rakete, oder die erste Stufe der Verteidigungswaffe, Landminen, aktiviert. Diese Waffe könnt Ihr nun einsetzen oder ausbauen. Als Angriffswaffe erscheint in Stufe 2 ein Lasergeschütz und in Stufe 3 eine Rakete mit Hitzepeilung. Auf der Defensivseite warten Schutzschild und eine Schutzschild/Turbo/Rammbock-Kombination auf Euch.
Dank der besonderen Tripod-Architektur lenkt Ihr Euren Tripod durch engste Kurven, mit den Schultertasten Eures Controllers fahrt Ihr sogar seitlich. Drückt Ihr L1 und R1 gleichzeitig, könnt Ihr Euren Tripod um die eigene Achse drehen – mit ein bißchen Übung zaubert Ihr die wahnwitzigsten Manöver auf die Piste. Um eine optimale Zeit zu erreichen, müßt Ihr mit den Eigenheiten der Strecke „spielen", z.B. mit Speed eine Seitenwand hochgleiten und dann den Schwung für die nächste Steigung mitnehmen. Die acht spektakulären Kurse forcieren dieses Verhalten durch weite Halfpipes und häufige Höhenwechsel. Eure Gegner machen Euch das Leben ebenfalls schwer, auch wenn sie sich in den ersten Klassen mit Attacken vornehm zurückhalten. Allenfalls ein paar Landminen tauchen ab und an vor Euch auf. Dafür legen sie ein hohes Tempo vor und zwingen Euch, kaum ein Turbofeld auszulassen. Die optische Pracht der Strecken (512x 256 Pixel mit 25 Bildern pro Sekunde) zeigen unsere Bildschirmfotos, die Akustik erreicht nicht ganz dieses Niveau: Spärliche Soundeffekte werden von neun schmissigen Techno/Trance-Tracks überlagert. *ts*

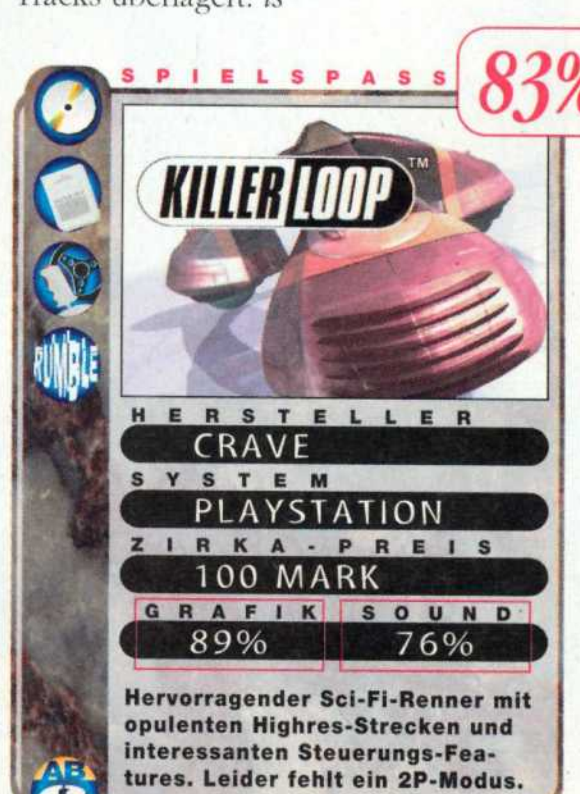
Wer hat in unsere Playstation einen schnelleren Prozessor eingebaut? In den ersten Testminuten schoß mir diese Frage mehrmals durch den Kopf, denn die bombastischen Strecken, die praktisch Slowdown-lose Highres-Optik und die fantastische Fernsicht sind fast zu schön, um wahr zu sein! Zum Glück bietet „Killer Loop" mit interessantem Waffensystem, Magnet-Feature und Tripod-spezifischem Fahrverhalten auch spielerisch frische Ideen, um mir ein Strahlen in's Gesicht zu treiben. Die Strecken sind abwechslungsreich, besonders die letzten drei (Bonus-) Kurse sind genial. Aus zwei Gründen schrammt „Killer Loop" aber knapp am Prädikat vorbei: Zum einen ist das Gegnerverhalten statisch, die feindlichen Tripods agieren zu passiv, um echten Duell-Charakter zu vermitteln. Außerdem vermisse ich einen Zweispieler-Modus schmerzlich.

THOMAS SZEDLAK

Kopf an Kopf: Ein grünweißer Konkurrent setzt zum Überholmanöver an.

So ganz kann ich in die verzückte Begeisterung von Thomas nicht einstimmen: Technisch läßt "Killer Loop" kaum Wünsche offen, die überragende Optik bringt selbst skeptische PC-Fetischisten erst mal in's Staunen und läßt die Konkurrenz alt aussehen. Trotzdem fehlt mir bei "Killer Loop" wegen einiger Kleinigkeiten der entscheidende Kick: Die Gleiter reagieren ziemlich sensibel auf Eure Lenkbewegungen - gerade bei hohen Geschwindigkeiten verpaßt Ihr schnell eine Turbozone. Bei späteren Kursen wirkt sich dies fatal auf Eure Plazierung aus, zumal das Waffenarsenal wenig ergiebig ist, wichtige Turbos sind häufig Mangelware. Die verwinkelten Strecken verblüffen durch faszinierende Kursführungen, durch steile Passagen rauscht Ihr allerdings wegen der etwas ungünstigen Perspektivenwahl wie im Blindflug.

ULRICH STEPPBERGER





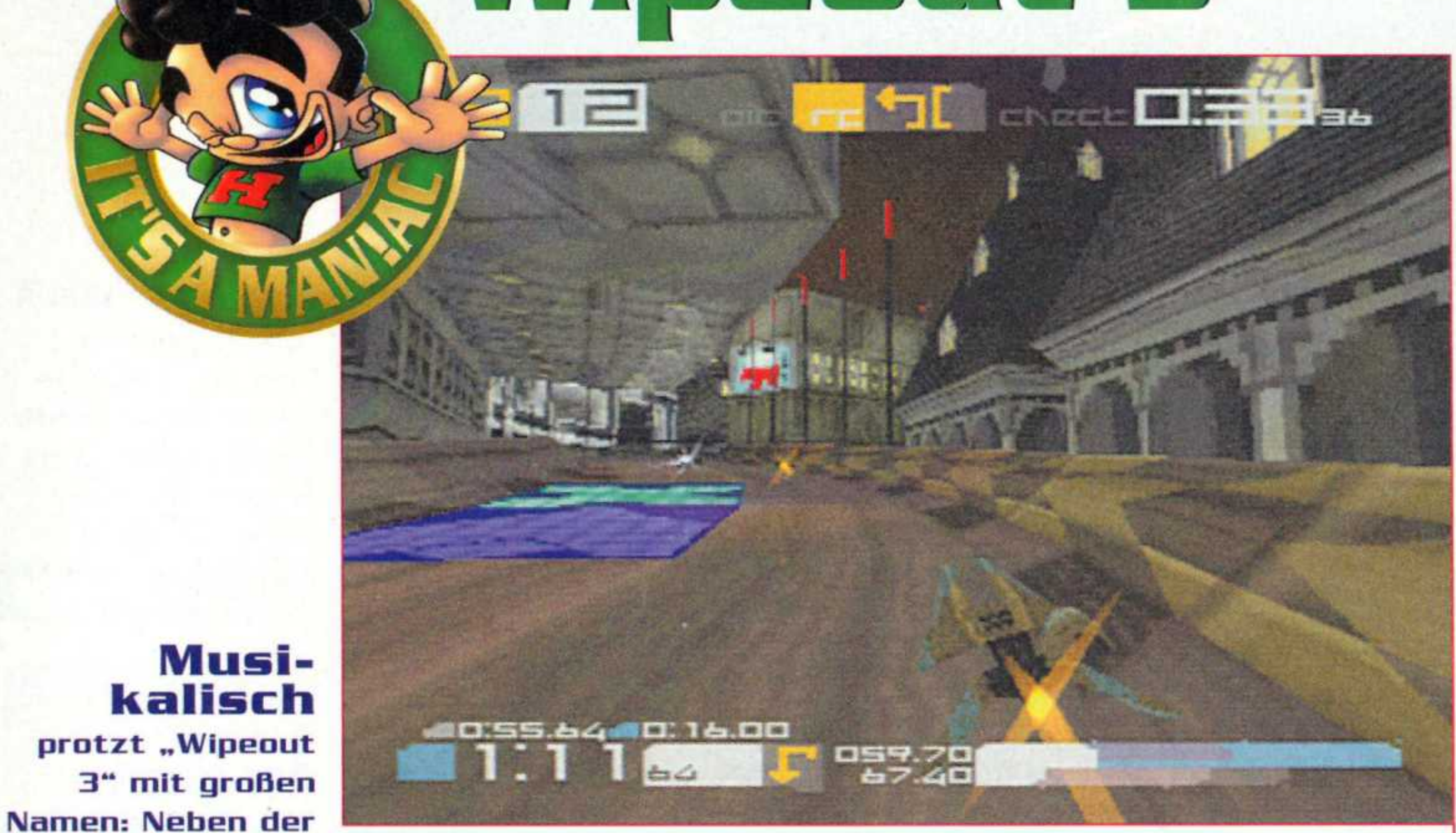
"Killer Loop"-Macher

VCC/FEB ist einer der wenigen deutschen Konsolen-Entwickler. "Killer Loop" entstand in zweijähriger Arbeit, in der sich die Hamburger nicht nur mit der Playstation vertraut machten, sondern diese gleich bis an die Grenzen des technisch Machbaren führten. Laut Lead-Designer Florian Knappe steckt in der fünf Jahre alten Sony-Konsole aber noch mehr Potential, weshalb das zehnköpfige Team in diesen Tagen bereits die Arbeit an einem Nachfolger aufnimmt. Diesmal soll ein grafisch kaum abgespeckter Zweispieler-Modus integriert werden – aufgrund der "Killer Loop"-Eindrücke ist dies den Jungs durchaus zuzutrauen.

Andere Versionen
Eine PC-Version erscheint zeitgleich. Weitere Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Psygnosis Leeds, GB

Wipeout 3



Lichter der Großstadt: Die acht "Wipeout 3"-Strecken führen Euch auch in bewohnte Gebiete. Zum Glück für die Anlieger könnt Ihr nicht von der Piste fliegen.



Hatschi: Auf diesem Kurs fliegen Kirschblüten durch die Luft. Nur gut, daß die Cockpits dicht sind.



Das hat gesessen: Bockige Gegner werft Ihr mit Raketen aus der Bahn, oder Ihr zapft ihren Energievorrat an.

Musikalisch protzt „Wipeout 3“ mit großen Namen: Neben der Verpflichtung des hierzulande eher unbekannten DJ Sasha als "Musical Director" tummeln sich auch Tracks von Stars wie Orbital, The Chemical Brothers, Underworld, Paul Van Dyk und den Propellerheads auf der CD. Erfreulich für Musikfans: Sämtliche Songs liegen entgegen dem üblichen Trend als Audiotracks auf dem Silberling und können auf der heimischen Stereoanlage abgespielt werden.

PS Pünktlich zum Europastart der Playstation 1995 erschien mit dem futuristischen Rennspiel „Wipeout“ ein Titel, der für viele Spieler eindrucksvoll die Vorzüge der 32-Bit-Generation klar machte: Derart flotte und grafisch umwerfende Hochgeschwindigkeitsrasereien waren auf damaligen PCs und der vorherigen Konsolengeneration technisch nicht machbar. Dank des durchschlagenden Erfolges erschien bereits im darauffolgenden Jahr der Nachfolger „Wipeout 2097“, danach herrschte mit Ausnahme einer N64-Neuauflage Anfang des Jahres Stille. Nun ist jedoch Schluß mit der Wartezeit, Psygnosis schickt „Wipeout 3“ in's Rennen um die Gunst der Spieler – mit dem Anspruch, alles noch größer und noch besser zu machen.

Das bewährte Grundkonzept wurde dabei übernommen: Wie gehabt düst Ihr mit einem höllisch schnellen Raumgleiter durch futuristische Landschaften. Bodenkontakt habt Ihr höchstens, wenn Euer Fahrzeug nach einem besonders gewagten Sprung kurz aufsetzt. Wahlweise absolviert Ihr Eure Rennen dabei aus der Innenbordansicht (die mit einer echten Cockpitoptik veredelt wurde) oder postiert die Kamera hinter Eurem Flitzer. Um die Kurse besonders herausfordernd zu gestalten, wurde bei der Konstruktion der acht Strecken auf spektakuläre Kursführungen Wert gelegt: Rasante Steilkurven wechseln sich mit waghalsigen Sprüngen ab, reine Vollgaspassagen enden mit tückischen Schikanen, die bei mangelnder Fahrzeugbeherrschung für einen abrupten Stop sorgen. In nur schwach beleuchteten Tunneln orientiert Ihr Euch an der Leuchtspur der vor Euch liegenden Gleiter, während regennasse Passagen für Rutschpartien sorgen. Acht Teams nehmen an der „F7200 Racing League“ teil, die sich in den Kriterien Geschwindigkeit, Steuerung, Schutzschild und Beschleunigung unterscheiden. Auch die vier bereits vom ersten Teil bekannten Teams haben wieder die



Duell im Splitscreen: Actionreiche Rennen sind dank flotter Optik und rasanten Computergegnern garantiert.

! Die superschnelle Raserei hat auch beim dritten Teil nichts von ihrer Faszination eingebüßt: Tadellose Kontrolle über die Fahrzeuge und beeindruckend gestaltete Strecken fesseln Rennspielfans wochenlang an's Pad. Schön, daß die abwechslungsreichen Wettkämpfe der N64-Version übernommen wurden, der Zerstörer ist (besonders gegen menschliche Mitspieler) ebenfalls eine unterhaltsame Neuerung. Auch die früher frustrierenden Turniere wurden entschärft, trotzdem bleibt „Wipeout 3“ ein harter Brocken - Anfänger werden sich spätestens in der dritten Klasse sehr schwer tun. Schade finde ich nur, daß die (auch im Splitscreen) hervorragende Optik gerade im Vergleich zum Konkurrenten „Killer Loop“ und den Vorgängern farblich etwas trist wirkt. Doch dieser kleine Mangel sollte niemanden vom Kauf abhalten.

ULRICH STEPPBERGER



AG-SYSTEMS	
Beschleunigung	3
Geschwindigkeit	4
Schutzschild	2
Handhabung	3



ASSEGAI	
Beschleunigung	3
Geschwindigkeit	3
Schutzschild	1
Handhabung	5



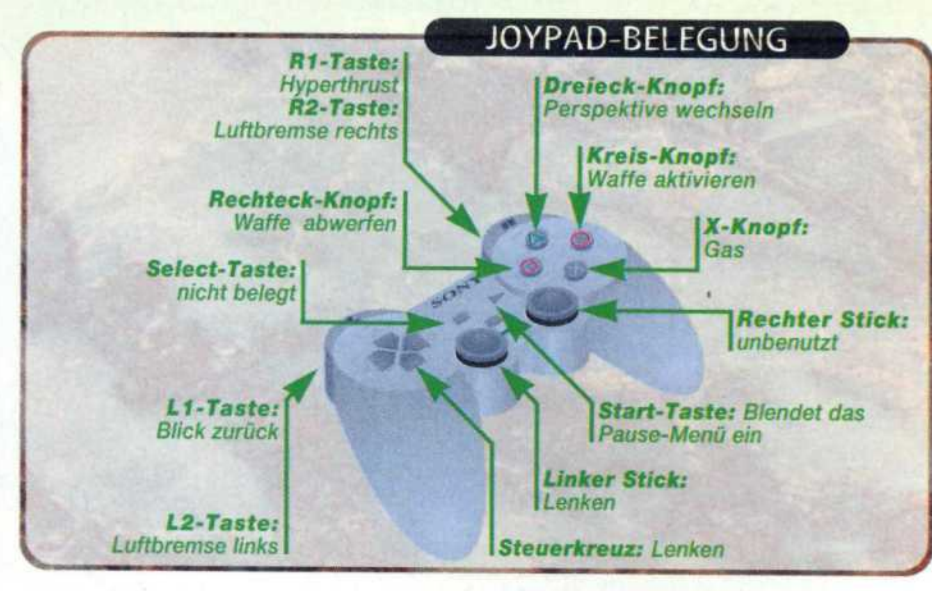
AURICOM IND.	
Beschleunigung	3
Geschwindigkeit	3
Schutzschild	3
Handhabung	3



FEISAR	
Beschleunigung	5
Geschwindigkeit	1
Schutzschild	4
Handhabung	4



Keine Chance für schwache Mägen: Rasante Abfahrten wie diese Spirale gehören für gestandene "Wipeout"-Piloten zum Alltag.

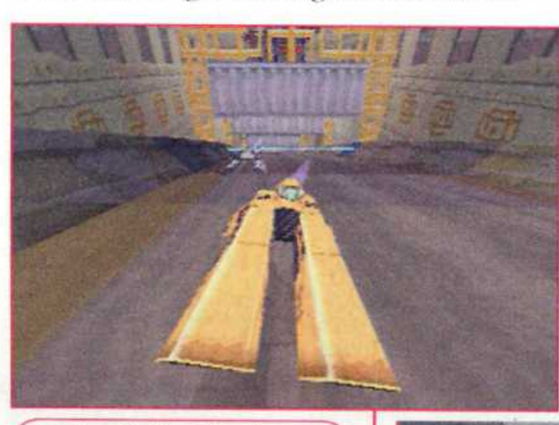


Qualifikation geschafft, so daß Anfänger mit dem idealen Einsteigergleiter Feisar unterwegs sind, Profis aber nicht auf ihren liebgewonnenen Qirex verzichten müssen. Die vier neuen Teams haben alle ihre eigenen Vorzüge und Nachteile: Absolute Überflieger wie den Piranha-Gleiter in „Wipeout 2097" gibt es nicht mehr. Das neue Reglement führte auch zu einigen Änderungen bei der Steuerung: Die praktischen Luftbremsen blieben erhalten, dazu kommt für risikobereite Fahrer der „Hyperthrust". Sind Euch die Beschleunigungsfelder auf den Strecken nicht schnell genug, zündet Ihr auf Knopfdruck einen besonders effektiven Nachbrenner, der Euch im Handumdrehen nach vorne katapultiert. Um einem reinen Tempobolzen vorzubeugen, wurde diese Funktion jedoch an den Energiepegel Eures Gleiters gekoppelt: Der Einsatz des Hyperthrust zehrt an Euren Reserven; sind diese auf 25% gesunken, wird er deaktiviert. Da jede Kollision mit einem Gegner oder der Streckenbegrenzung ebenfalls Schaden



Tunnelblick: Während der erste Spieler das Ziel vor sich sieht, steht sein Gegner ziemlich im Dunkeln.

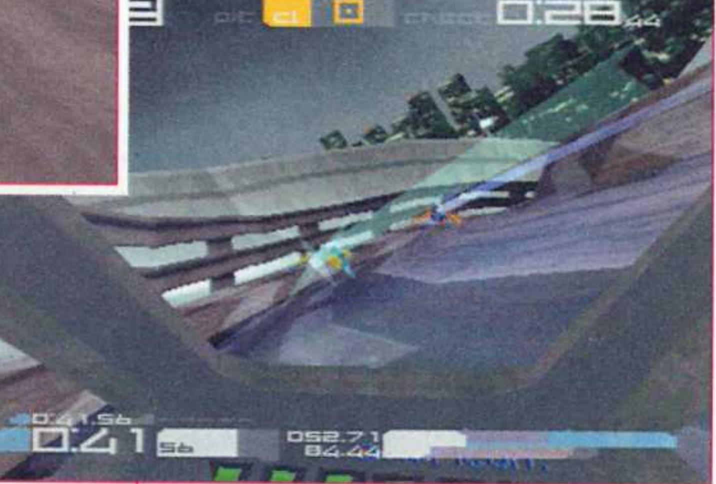
verursacht, ist ein genaues Abwägen notwendig: Lohnt es sich, den Turbo einzulegen, oder riskiere ich damit, nicht mehr zur Boxengasse am Ende der Runde zu kommen?
Auch die Extrawaffen wurden einer Überarbeitung unterzogen: Klassikern



Aber hallo: Für einen Blick nach hinten findet Ihr kaum Zeit.

wie Minen oder Raketen bekamen eine Generalüberholung verpaßt; so dürft Ihr nun gleich zwei Zielsucher auf einmal abfeuern, während das feine „Erdbeben"-Extra erhalten blieb. Neuigkeiten im Arsenal sind sowohl Offensiv- als auch Defensivwaffen: Ein besonderer Schutzschirm macht Euch kurzzeitig transparent, so daß Ihr durch die Konkurrenten einfach durchrauschen könnt. Ein weiteres Gerät erlaubt es Euch, Kraftreserven der Kontrahenten anzuzapfen. Zudem blockiert eine Energiewand Teile der Strecke und schleudert Eure Gegner bei Kontakt kurzerhand ein Stück zurück. Krönung der Angriffe ist dabei eine unscheinbare Kanone, die lange aufladen muß: Trefft Ihr dann aber mit dem Geschoß, ist der Unglücksrabe sofort komplett zerstört – „Contender eliminated!"

Fünf Spielmodi stehen Euch in „Wipeout 3" zur Verfügung, außerdem könnt Ihr aus vier Geschwindigkeitskategorien wählen – die superschnelle „Phantom"-Klasse müßt Ihr Euch jedoch erst freispielen. Zur Eingewöhnung an Fahrzeug und Kursführung steigt Ihr in ein Zeitrennen ein. Habt Ihr eine Bestzeit erzielt, könnt Ihr den entsprechenden „Ghost" speichern und für spätere Rekordversuche zum Vergleich aufheben oder Eure Freunde damit beeindrucken. Einzelrennen finden unter Ligabedingungen statt, wahlweise tretet Ihr hier gegen



Neu ist die Cockpit-Perspektive: Spielerisch zur normalen Innenansicht identisch, hat jeder Gleiter andere Instrumente.

vier, acht oder zwölf Konkurrenten an. Beim Turnier dagegen schreibt das Reglement acht Teilnehmer vor, dafür wurden die Rahmenbedingungen gelockert: Ihr müßt nun ein Rennen nicht mehr unbedingt als Sieger beenden, um Euch für den nächsten Lauf zu qualifizieren. Statt dessen werden je nach Plazierung Punkte verteilt; nach vier Rennen wird abgerechnet, und der Gesamtsieger ermittelt.

Link-Modus?

Still und heimlich haben die Entwickler neben anderen Gags einen lobenswerten Cheat eingebaut, mit dem Ihr Eure Playstations koppeln könnt. Wie Ihr dieses Feature und andere versteckten Schummeleien aktiviert, erfahrt Ihr im Profi-Tip auf Seite 97!



GOTEKI 45	
Beschleunigung	3
Geschwindigkeit	2
Schutzschild	4
Handhabung	3



ICARAS	
Beschleunigung	1
Geschwindigkeit	5
Schutzschild	2
Handhabung	2



PIRHANA-A	
Beschleunigung	2
Geschwindigkeit	3
Schutzschild	2
Handhabung	4



QIREX RD	
Beschleunigung	4
Geschwindigkeit	4
Schutzschild	3
Handhabung	2



Die Computergegner sind auch nicht vor Fahrfehlern sicher: Dieser Bursche hier hat sich gerade gedreht.

Peace: Die aufdringliche "Red Bull"-Werbung des Vorgängers wich sozialkritischen Botschaften.

Von „Wipeout 64" übernommen wurden die „Wettkämpfe": Hinter dieser unscheinbaren Beschreibung verbergen sich drei Herausforderungen an spezielle Rennaspekte: Je nach Kategorie müßt Ihr bei vorgegebenem Team, Strecke und Rennklasse auf das Siegerpodest fahren, eine bestimmte Richtzeit unterschreiten oder eine festgelegte Zahl Kontrahenten von der Piste schießen. Danach wird Euer Abschneiden mit Gold, Silber oder Bronze belohnt. Habt Ihr alle drei Sparten absolviert, wird der Kombowettkampf für Profis freigeschaltet: Hier müßt Ihr gleich mehrere Ziele auf einmal erfüllen. Unwichtig ist die Plazierung beim „Zerstörer": Zu Beginn wird eine zu erreichende Punktezahl ausgegeben, für jede absolvierte Runde und jeden zerstörten Gegner wird ein Punkt addiert. Erwischt es Euch selbst, seid Ihr noch nicht aus dem Rennen: Ihr werdet einfach am Start wieder abgesetzt und geht erneut auf die Jagd.

Playstation-Premiere feiert der Zweispieler-Modus. Im horizontalen oder vertikalen Splitscreen geht Ihr zusammen mit einem Freund in's Rennen: Sechs Computergegner nehmen teil, wenn Ihr neben einem Einzelrennen zum Zerstörer oder einem ganzen Turnier antretet. *us*

Designers Republic war wie schon bei den Vorgängern für das äußere Erscheinungsbild zuständig und hat sich diesmal für einen reichlich radikalen und abstrakten Ansatz entschieden. Modern ist die Optik zweifelsohne, das Redaktionskollektiv einigte sich bezüglich einer treffenden Formulierung jedoch auf „gewöhnungsbedürftig".



FUTUREFLITZER
WIPEOUT & CO. IM DETAIL

	Wipeout 3	Wipeout 64	Wipeout 2097	Killer Loop
System	Playstation	Nintendo 64	Playstation	Playstation
Veröffentlichung	1999	1998	1996	1999
Strecken	8+4	6+1	6+2	8+1
Gleiter	8	4+1	4+1	3x4
Waffen	12	10+5	11	6
Spielmodi	5	3	3	2+1
Rennklassen	4	4	4	4
Gegner	12	15	15	8
Rumble-Option	Ja	Ja	Nein	Ja
FEATURES-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆
Splitscreen	Ja (2)	Ja (2/4)	Nein	Nein
Grafikeindruck	Flüssig	Flüssig	-	-
Link-Modus	Ja	Nein	Ja	Nein
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★☆☆☆	☆☆☆☆☆
Auflösung	512x256	320x256	320x256	512x256
Konstante Bildrate	Ja	Ja	Ja	Ja
Pop-Up erkennbar	Nein	Ja, aber kaum störend	Ja, aber kaum störend	Nein
Geschwindigkeit	Sehr hoch	Sehr hoch	Sehr hoch	Hoch
TECHNIK-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★
Digital-Steuerung	Sehr gut	-	Sehr gut	Gut
Analog-Steuerung	Ja, sehr gut	Ja, sehr gut[1]	Ja, sehr gut[1]	Ja, sehr gut
Steuer-Finessen für Profis	Ja	Ja	Ja	Ja
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
FAZIT	Klar das beste "Wipeout": Für Adrenalin-Junkies bleiben kaum noch Wünsche offen.	Gelungene Umsetzung: Technisch nicht perfekt, aber neue und witzige Spielmodi.	Rasantes Update: Dank ideenreicher und harter Strecken immer noch top.	Die beste Alternative zu "Wipeout": Grandiose Strecken und Magnet-Feature.

Anmerkung: [1] Negcon-Steuerung

Kuck mal, wer da fliegt: Auf der großen Leinwand links wird Eurer Rennen live übertragen.

! So sehr ich dem einheimischen „Killer Loop"-Entwickler den Sieg gegönnt hätte - im direkten Vergleich geht Psygnosis mit einer Gleiterlänge Vorsprung durch's Ziel. Pluspunkte sammelt „Wipeout 3" vor allem durch ein größeres Waffenkontingent, mehr Spielmodi sowie deutlich größere Unterschiede im Fahrverhalten der einzelnen Flitzer - auf Dauer bieten die Gleiterrennen mehr Abwechslung als VCC/FEBs Tripod-Spektakel. Mit dem Hyperthrust wurde zudem ein weiteres taktisches Element eingebaut. Für Freunde geselliger Spiele-Sessions dürfte auch der gelungene Zwei- bzw. Vierspieler-Modus die Kaufentscheidung zugunsten von „Wipeout 3" beeinflussen. Auf wenig Gegenliebe beim Otto-Normal-Spieler wird allerdings der happige Schwierigkeitsgrad stoßen. Außerdem dürften die Technotracks gerne etwas melodischer sein.

THOMAS SZEDLAK

SPIELSPASS **87%**

wipeout drei zinfangsblasenrm

HERSTELLER: PSYGNOSIS

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 87% | SOUND: 81%

RUMBLE · AB 12

Futuristische Raserei der Extraklasse: Superflotte Optik, acht eindrucksvolle Strecken und variantenreiche Spielmodi begeistern.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 10/96 getestet und ist hiermit auf 85% abgewertet.
Die N64-Version "Wipeout 64" erhielt in MAN!AC 1/99 eine Spielspaßwertung von 85%.

The New Tetris



Der Goldstein lockt mit dicken Boni, ist aber leider eingekeilt (oben). Unten seht Ihr ein Vierspieler-Match.



N64 H2O kann's nicht lassen: Auch das Projekt nach „Tetrisphere" (Test in MAN!AC 10/97) dreht sich wieder um den russischen Knobelklassiker. „The New Tetris" geht entgegen seinem Namen keine großen Wagnisse ein: Nach wie vor stapelt Ihr herabfallende Steine so in einem Behälter, daß sie horizontale Linien bilden und dadurch verschwinden. Ihr habt die Wahl zwischen einem Marathon-Match, bis Euer Steinhaufen oben anstößt, einem drei Minuten langen „Sprint" oder der knackigen „Ultra"-Runde. Bis zu vier Knobler dürfen gleichzeitig antreten. Die spielerischen Ergänzungen sind klein, aber fein: Auf Knopfdruck dürft Ihr den gerade herabfallenden Block einmalig gegen einen Ersatzstein tauschen. Schafft Ihr es außerdem, einen 4x4-Block geschlossen zusammenzubauen, färbt sich dieser silber oder sogar golden, wenn Ihr lauter gleiche Steine benutzt habt. Wird dieser nun abgebaut, kassiert Ihr eine Menge Bonusreihen. Tückisch ist das für die Mitspieler, die dadurch unerwartet viel Blockmüll in ihren Behälter gedrückt bekommen. Damit schaltet Ihr aber auch Boni frei: Habt Ihr insgesamt eine bestimmte Linienanzahl überschritten, bekommt Ihr immer mehr Hintergrundgrafiken und Musikstücke dazu. *us*

„The New Tetris" verzichtet auf großartige Experimente, die den bewährten und immer noch großartigen Klassiker-Charme gefährden könnten: Optisch wirkt der Knobler erwartungsgemäß altbacken, musikalisch kommen Freunde treibender Technomusik auf ihre Kosten. Wie bei „Tetrisphere" übertreffen die Songs das übliche N64-Gedudel. Die wenigen spielerischen Neuerungen sind klug durchdacht und wissen zu gefallen, da sie sich nahtlos in den bewährten Spielablauf einfügen. Wer den Ersatzstein nicht mag, läßt ihn eben einfach links liegen. Größter Vorteil ist zweifellos der Vierspieler-Modus, der auch heute noch heißer Anwärter auf den Multispieler-Thron ist. Wenn Ihr keinen Stapel „Tetris"-Clones zu Hause habt, ist "New Tetris" ein Pflichtkauf.



ULRICH STEPPBERGER



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Hasbro veröffentlicht demnächst "Next Tetris" für die Playstation.



Entwickler: Eurocom, GB

Tarzan



Flucht nach vorne: Der Großwildjäger Clayton schubst Euch sonst rücksichtslos in den Abgrund.



Perfekte Haltung auch im Dschungel: Statt mühsam nach unten zu klettern, überwindet Klein-Tarzan den Wasserfall mit einem formvollendeten Hechtsprung.

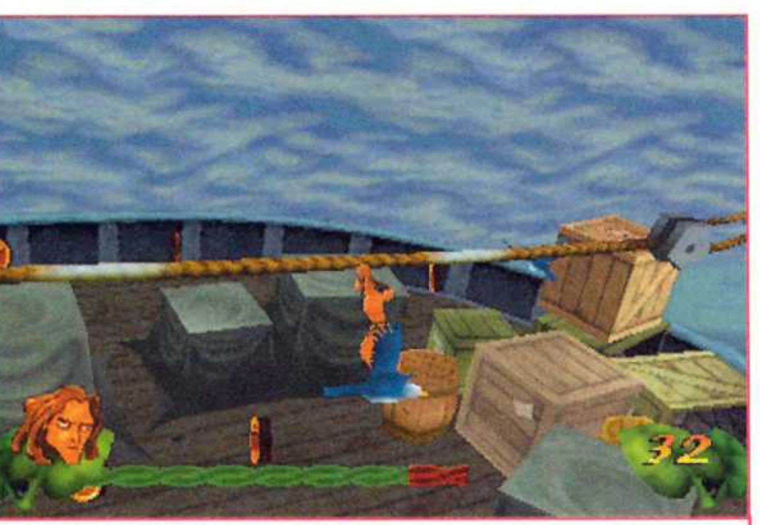


Vorspann und Zwischensequenzen sind aus dem Disney-Film übernommen und machen Lust auf das fertige Produkt. Als besondere Motivationsstütze gibt es außerdem für jeden der drei Schwierigkeitsgrade einen eigenen Abspann, den Ihr erst zu sehen bekommt, wenn Ihr wirklich 100% erreicht habt.

PS

Alle Jahre wieder greift sich Disney ein neues Thema für den (hierzulande) weihnachtlichen Zeichentrickfilm, 1999 erfreut sich Dschungelheld „Tarzan" einer Neuauflage. Im Gegensatz zur Vorjahresheldin Mulan steht diesmal das passende Playstationspiel pünktlich zum Start in den Regalen.

In 13 Levels spielt Ihr die Handlung des Films nach, die Euch durch zahlreiche Dschungelabschnitte, aber auch auf ein Dampfschiff und in ein Tropenlager führt. Dabei startet Ihr zu Beginn mit einem Junior-Tarzan, der bis zum finalen Kampf gegen den schurkischen Affenjäger zum gestandenen Mannsbild heranwächst. Zwischendurch steuert Ihr auch andere Protagonisten durch die Landschaft, so kommt Jane ebenso zum Einsatz wie Tarzans Affenschwester Terk. Eure Helden rennen und hüpfen im „Pandemonium"-Stil durch die Levels: Die Grafik besteht aus reiner Polygonoptik, Eure Laufwege sind dabei jedoch fest vorgegeben. Gelegentlich führen mit einem Sprung erreichbare Äste oder unscheinbare Trampelpfade zu Alternativrouten, an deren Ende sich zumeist ein lohnendes Extra verbirgt. Abwechslung bringen einige Abschnitte, in denen Ihr z.B. nach „Crash Bandicoot"-Manier vor einer Horde Elefanten flüchtet oder mit einem Affenzahn an Baumstämmen hinabrauscht.

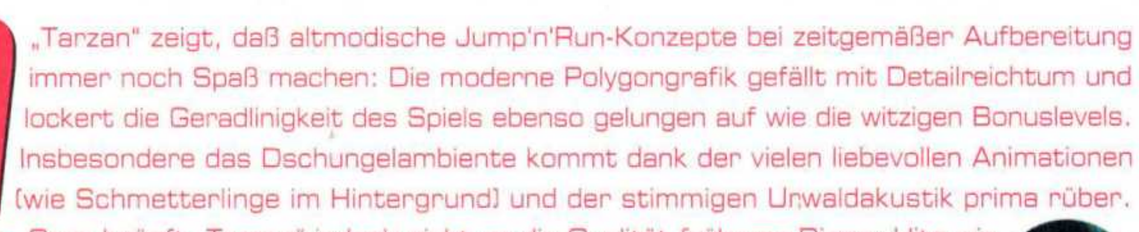




Auf dem Frachtschiff schlagt Ihr Euch mit dem schwankenden Untergrund und fiesen Möwen herum.

Um im wilden Urwald zu überleben, hat sich Tarzan ein dickes Repertoire an Aktionen zugelegt: Ihr schwingt akrobatisch an Lianen über Abgründe, nutzt elastische Äste und Tierrücken zu besonders hohen Hüpfern oder hangelt Euch an umgekippten Baumstämmen entlang. Habt Ihr ein Messer gefunden, rückt Ihr damit der feindseligen Tierwelt auf den Pelz, ansonsten greift Ihr auf Euren Früchtevorrat zurück: Neben einer unendlichen Ration an normalen Wurfgeschossen sammelt Ihr in den Levels drei weitere Sorten, die sich als Splittergranaten oder bildschirmleerende Großkaliber nutzen lassen. Überquert Ihr verdächtig aussehende Untergründe, versucht Ihr es mit ein paar wuchtigen Trommelschlägen auf den Boden: Prompt bricht dieser zusammen und läßt Euch in einen versteckten Raum darunter hinein.

Um eine Spielstufe zu 100% abzuschliessen, müßt Ihr nicht einfach an's Ziel kommen, sondern auch alle Boni finden: Gewöhnliche Münzen spendieren Euch dabei nach 100 Stück ein Extraleben; sammelt Ihr alle sechs Buchstaben des Wortes „Tarzan" auf, wird zur Belohnung im Hauptmenü ein Ausschnitt aus dem Film freigeschaltet. Besonders wich-



„Tarzan" zeigt, daß altmodische Jump'n'Run-Konzepte bei zeitgemäßer Aufbereitung immer noch Spaß machen: Die moderne Polygongrafik gefällt mit Detailreichtum und lockert die Geradlinigkeit des Spiels ebenso gelungen auf wie die witzigen Bonuslevels. Insbesondere das Dschungelambiente kommt dank der vielen liebevollen Animationen (wie Schmetterlinge im Hintergrund) und der stimmigen Urwaldakustik prima rüber. Ganz knüpft „Tarzan" jedoch nicht an die Qualität früherer Disney-Hits wie „Castle of Illusion" an; dazu stören einige Kleinigkeiten: Die Abwehr feindlicher Tiere ist etwas nervig, bei einigen Sequenzen wie dem Baumstammsurfen kommt Ihr nur mit Auswendiglernen voran. Wer kein Disney-Muffel ist und auf völlige Bewegungsfreiheit verzichten kann, schwingt sich mit der nächsten Liane zum örtlichen Händler und greift zu. ULRICH STEPPBERGER



Greif die Liane: "Jungle Hunt" läßt grüßen, wenn Tarzan am Gestrüpp entlangschwingt.









Tarzan ist nicht nur zu Fuß unterwegs: In den Bonuslevels paddelt Ihr über einen Fluß (ganz links) oder kapert einen Strauß (links). Beim Baumstammsurfen begleitet Euch einmalig Jane (rechts), während die Elefantenhorde (ganz rechts) Euch bei Kontakt einfach plättet.

Andere Versionen

"Tarzan" erscheint in Bälde auch für das N64 und den Game Boy Color.



Mit Terk tobt Ihr durch das Camp von Janes Vater: Trommelt Ihr oft genug auf die Kiste, geht sie kaputt und gibt ein nützliches Extra frei.

tig sind die vier Teile einer Papierzeichnung: Sind diese komplett, dürft Ihr Euch in einer von fünf Bonussequenzen austoben. Meist versucht Ihr hier, bei einem knappen Zeitlimit das Ende eines Hinderniskurses zu erreichen und dabei möglichst viele Münzen einzusacken. So paddelt Ihr mit einem Seerosenblatt über einen wilden Urwaldfluß und weicht tückischen Wasserstrudeln aus, die Euch in die Tiefe reißen, oder reitet auf einem widerborstigen Vogel Strauß und müßt aufpassen, daß Ihr nicht gegen Baumstämme prallt. *us*



Musik liegt in der Luft: Beim bereits erhältlichen Soundtrack zum Film mischt Ex-Genesis-Mann Phil Collins kräftig mit: Ein halbes Dutzend Stücke stammt aus seiner Feder. Im Spiel selbst bleiben wir jedoch von seinen Sangeskünsten weitestgehend verschont.



Wir bremsen für niemanden: Der freundliche Elefant nimmt Euch ein Stück des Weges mit und räumt hinderliche Kisten kurzerhand beiseite.

Entwickler: Psygnosis, GB

Kingsley's Adventure

Ein witziges Intro im Kasperltheater-Stil erzählt Euch die traurige Geschichte des Fruchtreichs. Nachfolgende Bilder zeigen Euch einige Ausschnitte.



Leises Gemurmel und spannungsgeladene Atmosphäre – Vorhang auf!



Es war einmal das wunderschöne Fruchtreich mit seinen glücklichen Bewohnern...



...bis der fiese Pudding das Zauberbuch der Königin raubte und alle verhexte...



...so daß die einzige Hoffnung Kingsley, der frischgebackene Zauberlehrling war.



Wär' doch gelacht: Ein tapferer Fuchs nimmt's auch mit mehreren Gegnern auf. Via Kreis-Taste blockt Ihr mit Eurem Schild die Angriffe der Säbel-Eber.



Traue keinem Mönch: Nach kurzer Unterhaltung zeigt er sein wahres Gesicht und attackiert als Riesen-Fledermaus.



PS Das Fruchtreich ist in Gefahr! Der hinterhältige Zauberer Pudding hat das magische Buch der Königin gestohlen und bedroht das friedliche Land mit seinen Schergen. Ausgesandte Retter wurden von ihm mit einem Fluch belegt und kämpfen fortan auf der Seite des Bösen. Doch da tritt der furchtlose Zauberlehrling Kingsley auf den Plan: Bewaffnet mit Schwert sowie Schild stellt er sich dem Pudding-Widerling, um seine Heimat zu retten.

Damit Ihr als kleiner Fuchs und blutiger Anfänger in Sachen Monstermetzeln eine Chance gegen die gefährliche Streitmacht habt, verordnet Euch der König einen Ausflug in's ritterliche Trainingslager. Dort lernt Ihr zielgenaues Springen in der 3D-Umgebung, Schalterumlegen sowie den Einsatz von Klinge und Armbrust. Schafft Ihr den Übungsparcours bis zum Ende, werdet Ihr mit einem mickrigen Dolch und einem kleinen Schild in den Kampf geschickt. Die einzelnen Level erreicht Ihr via Fuchsbauten, die im königlichen Hof verstreut sind. Habt Ihr den Eingang zum Dungeon gefunden, müßt Ihr auf dem Weg zum Endgegner Schalterrätsel lösen, Blöcke verschieben, ausgedehnte Hüpfpassagen meistern sowie zig Unholden den Garaus machen. Als Belohnung für einen vernichteten Obermotz erhaltet Ihr bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Euren Lebensvorrat stockt Ihr durch Sammeln von 50 Münzen auf, die entweder in den Gewölben oder in Schatzkisten versteckt liegen. Für bessere Übersicht in den dreidimensionalen Welten sorgen zwei Perspektiven sowie der Rundumblick via R1-Taste. *os*



Das Verschieben von tonnenschweren Blöcken klappt nur mit den entsprechenden Handschuhen

! Ach, wie niedlich! Mit einem putzigen Fuchs auf Pudding-Jagd. Doch Vorsicht, laßt Euch nicht von der kindlichen Optik täuschen: Seit "Croc 2" habe ich keine solch' deftigen Hüpfeinlagen mehr erlebt. Millimetergenaues Springen auf rutschigem Untergrund ist nichts für Kids, die noch mit Fuchspuppen spielen. Dagegen sind die (meist) gelungenen Rätseleinlagen auch für Neueinsteiger geeignet und mit der Einstellung "Probieren geht über Studieren" leicht zu knacken. An der bunten, hochauflösenden Grafik gibt's bis auf einige Clippingfehler und deutlich sichtbaren Aufbau nichts zu meckern. Nach längerer Spieldauer zeigt "Kingsley" jedoch Ermüdungserscheinungen: Sich wiederholende Aufgaben wie Schalterumlegen oder Blöckeschieben sowie fehlender Tiefgang der Story langweilen selbst Fuchsfreunde.

OLIVER SCHULTES



SPIELSPASS 67%

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 71%
SOUND: 68%

Bunter Mix aus Action-Adventure und Jump'n'Run: Niedliche Optik und (teilweise) kluge Rätsel; beinharte Hüpfeinlagen frustrieren.






Während des Abenteuers erhält Kingsley neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände: Zuerst nur mit einem mickrigen Dolch ausgestattet, ergattert er neben Axt und Zauberschwert auch eine Armbrust für Distanzkämpfe (von links nach rechts).

Andere Versionen
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.


1MB LINEAR
IM HANDEL 29,95 UvP
ABO DIR EINEN
Wir schenken Dir eine Memory Card*
2MB
IM HANDEL 29,95 UvP
Ganz easy 29,95 Mark sparen
*Wirbst Du einen Abonnenten, schicken wir Dir wahlweise eine Memory Card für Playstation oder Nintendo 64 zu (siehe Coupon). Für Dich ist das Ganze völlig kostenlos,
und der Abonennt spart auch noch 10 Mark
im Vergleich zum Einzelverkaufspreis (12x5,90=70,80 DM)!
ABO-HOTLINE
089/85709145
Fax: 089/85709131
e-mail: av@pan-adress.de
Betreff: MAN!AC-Abo
Den Coupon einsenden an:
PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG
keine Nachbestellungen!
ICH WILL DIE PRÄMIE!
KLAR! WILL ICH EINE MEGA-MÄSSIGE MEMORY-CARD IM WERT VON 29,95 MARK KASSIEREN! SOBALD DER VON MIR GEWORBENE ABONNENT (NEBENAN AUSFÜLLEN) GEZAHLT HAT, GEHT MIR DIESE SOFORT ZU!
NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT
FÜR FOLGENDE DER BEIDEN MEMORY CARDS HABE ICH MICH ENTSCHIEDEN:
PLAYSTATION
NINTENDO 64
ICH WILL DAS ABO!
JA! ICH WILL MAN!AC FÜR EIN JAHR ABONNIEREN (60,80 MARK). DAS ABO VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH, WENN ICH NICHT BIS 6 WOCHEN VOR ABLAUF KÜNDIGE.
NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE
2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS
ABO 10/99
WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:
GEGEN RECHNUNG
PER BANKEINZUG
BANKLEITZAHL
KONTONUMMER
GELDINSTITUT

Pocket News:

ROBOTER IM ANMARSCH: Nach Schlachten für Super Nintendo, Playstation & Co. melden sich Banprestos Strategie-Mechs mit aufregenden Features zurück. „Super Robot Wars" erscheint für das Nintendo 64 mit Namenskürzel „64" (Bild rechts oben) und Game Boy Color: Bei „Super Robot Wars: Link Battler" speichert Ihr über den „64GB"-Adapter Eure N64-Kampfmaschinen auf's Game-Boy-Modul. Dann könnt Ihr auch unterwegs weiterzocken. Nach „Mario Golf", „Legend of the River King" und „Pokemon" schlägt „Super Robot Wars" nun als viertes Spiel eine Brücke zwischen den Nintendo-Konsolen.

KASSENSCHLAGER MOBIL: Konami und Capcom kosten ihre Erfolge aus und setzen ihre Playstation-Hits „Metal Gear Solid", „Resident Evil" (rechts) und „Street Fighter Alpha" für den Game Boy Color um. Eidos verläßt sich wiederum auf den Nippon-Bestseller „Dragon Warrior Monsters": Die „Dragon Quest"-Episode wanderte in Japan rund 2,2 Millionen Mal über den Ladentisch, 2000 kommt die englische Übersetzung.





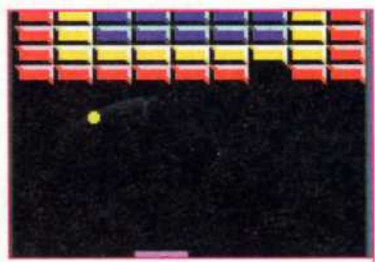
Capcoms beste Oldies sind zurück: „1942" und „Ghosts'n'Goblins" sind Spielspaß-Garanten.



Comebacks in Farbe

Wer seit den 80er Jahren zockt, der kann sich über die Miniaturisierung der Elektronik nur wundern: Winzlinge wie der Game Boy Color stecken die klotzigen Homecomputer und 80er-Jahre-Konsolen (z.B. C64 oder Atari 2600) in Punkto Sound und Grafik locker in die Tasche. Dies ruft natürlich die Entwickler auf den Plan, die erfolgreiche Spielkonzepte aus dem 8-Bit- und Arcade-Archiv abstauben und für den Game Boy umsetzen – schließlich kann der Winzling seit zwei Jahren auch Farben darstellen.

Remakes sparen im Vergleich zu einer Neuentwicklung viel Geld. Auch das Marketing kommt günstiger, denn viele der Oldies sind den Spielern noch im Gedächtnis.



Oldies but Goldies: Links seht Ihr Taitos „Bubble Bobble", rechts Majescos „Super Break-Out".

So droht dem Game Boy Color eine Oldie-Lawine: Werft mal einen Blick auf unsere Release-Liste, in der wir alle „echten" Color-Titel aufführen. Hauptinitiator ist Automatenhersteller Midway, der u.a. mit den Rechten an allen Atari-Automaten („Gauntlet", „Asteroids", „Paperboy") ein pralles Archiv besitzt. Auch Capcom, Namco und Taito setzt auf ihre Arcade-Klassiker: Titel wie „Ghosts'n'Goblins", „Ms. Pac-Man" und „Bubble Bobble" motivieren heute wie am ersten Tag. Nintendo plündert seinen NES-Katalog und schickt mit „Donkey Kong", „Super Mario Bros. Deluxe" und „The Legend of Zelda DX" die System-Hits in's Rennen. Im Gegensatz zu einigen Konkurrenten ist Nintendo die Spielbarkeit wichtiger als ein authentischer grafischer Maßstab: So hüpfen die Mario-Brüder in einem kleineren Bildausschnitt. Spielerische Verschlimmbesserungen wie in Konamis „Blades of Steel" erspart uns Nintendo.

Allerdings weist ein umgekrempeltes Remake nicht die authentische Atmosphäre einer 1:1-Umsetzung auf, die im Oldie-Fan Erinnerungen an durchgemachte Nächte wachrufen. Sinnvoll sind dezente Modifikationen, die im Einzelfall auf das Spiel abgestimmt sind: In Konamis „International Track & Field" hämmert Ihr beispielsweise nur auf einem Knopf herum. *oe*

OLDIE-NEUAUFLAGEN FÜR GAME BOY COLOR		
1942	Capcom	August
720°	Midway	erschienen
Bionic Commando	Capcom	2000
Bubble Bobble	Taito	2000
Chessmaster	Mindscape	erschienen
Centipede	Majesco	erschienen
Defender	Midway	erschienen
Donkey Kong	Nintendo	erschienen
Drop Zone	Midway	erschienen
Frogger	Majesco	erschienen
Gauntlet Legends	Midway	August
Ghosts'n'Goblins	Capcom	Oktober
Internat. Karate+	System 3	Oktober
Joust	Midway	erschienen
Legend of Zelda DX	Nintendo	erschienen
Marble Madness	Midway	November
Micro Machines1&2	Codemasters	August
Missile Command	Midway	August
Montezumas Return	Majesco	erschienen
Moon Patrol	Midway	erschienen
Ms. Pac-Man	Namco	Oktober
Blades of Steel	Konami	erschienen
Pac-Man	Namco	August
Paperboy	Midway	erschienen
R-Type DX	Irem	erschienen
Shadowgate	Kemco	erschienen
Spy Hunter	Midway	erschienen
Spy vs. Spy	Kemco	erschienen
Super Break-Out	Majesco	erschienen
Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo	erschienen
Track & Field	Konami	November
Wings of Fury	Borderbund	November
Yar's Revenge	Telegames	August



SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Konami
PREIS: 60 Mark

International Track & Field

Mit einem von sieben verschieden talentierten Sportlern in den Fünfkampf: Traditionelles Button-Gehämmere um den Highscore mit vereinfachter Steuerung. Das Timing (am Automaten wichtig) steht jetzt etwas im Hintergrund. Profis erspielen zwei geheime Sportskanonen: Wer einen Dauerfeuermarathon sucht, kann sich das Remake kaufen.



SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Majesco
PREIS: 60 Mark

Frogger

Auf der Playstation gibt's "Frogger" als 3D-Remake, für den Game Boy erscheint jetzt eine 1:1-Umsetzung: Frosch versucht heil über Straße und Fluß zu kommen, Autos und Krokodile wollen das verhindern. Euer Frosch wirkt auf dem kleinen Game-Boy-Bildschirm zwar mickrig, steuert sich aber pixelgenau. Bei guten Lichtverhältnissen verfallt Ihr willenlos dem Retro-Fieber.



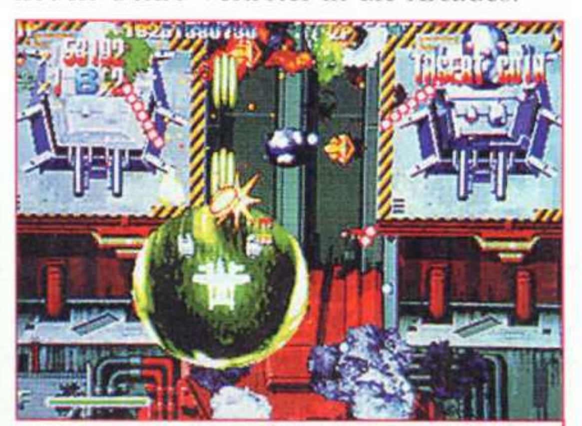
SYSTEM: Game Boy Color
HERSTELLER: Kemco
PREIS: 60 Mark

Spy vs Spy

Das explosive MAD-Duo ist zurück: Auf geteiltem Bildschirm duelliert Ihr Euch mit dem CPU-Spion oder via Link mit einem Kumpel. Ihr erkundet Häuser und Inseln, vermöbelt den Feind mit herumliegenden Waffen, baut Fallen und flieht am Schluß mit der Beute. Besonders gegen einen Kumpel geht's in „Spy vs Spy" rund: Wüste Racheakte und blindwütige Fights bestimmen die harten Duelle.

Dauerfeuer

Vertikal und horizontal scrollende Actionspiele gehören nicht nur auf den Konsolen zur aussterbenden Spezies. Auch in den Spielhallen werden die angeblich "altbackenen Sprite-Ansammlungen" von polygonstrotzenden 3D-Shootern verdrängt und fristen oft ein Nischendasein im letzten Winkel eines Vergnügungstempels. Trotz dieser Entwicklung bringt Capcom (bekannt durch die 194x-Serie) mit "Giga Wing" einen neuen Genre-Vertreter in die Arcades.



Haltet die Feuertaste gedrückt, und Ihr aktiviert einen Schild – für Laser-Salven müßt Ihr auf den Button hämmern.

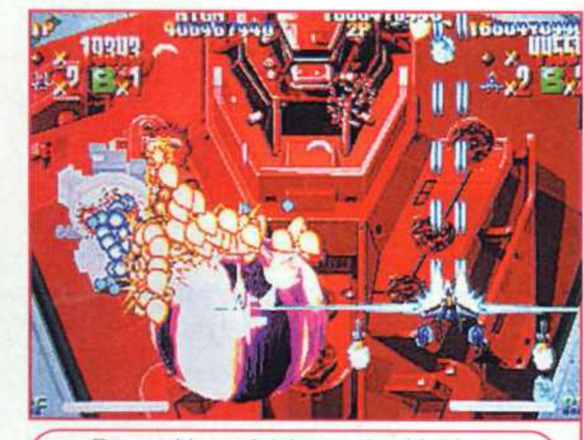
Gespickt mit frischen Ideen, bunter Sprite-Optik und tadelloser Spielbarkeit sollen auch Polygon-Jünger zum Zocken verleitet werden. Zu Beginn wählt Ihr einen von vier Piloten, welcher jeweils sein eigenes Raumschiff für den Kampf mitbringt. Zur Grundausstattung jedes Gleiters gehören neben dem festinstallierten Bordlaser zwei Smart-Bomben sowie eine Art Schutzschirm, der gegnerische Schüsse reflektiert. Um den Schild zu aktivieren, muß eine Energieleiste am unteren Bildschirmrand gefüllt sein (geht automatisch). Haltet dann den Feuerknopf gedrückt, und ein schützendes Feld baut sich für einige Sekunden auf. Ist der Balken verbraucht, bricht der Schirm zusammen, und Ihr seid wieder verwundbar. Power-Ups (u.a. zusätzliche Laser-Phalanxen) erscheinen wie üblich nach Abschuß von kompletten Angriffswellen oder besonders hartnäckigen Feinden. Am Ende jedes Levels stellt sich ein besonders dicker Brocken in Euren Weg – nur mit der richtigen Taktik habt Ihr eine Chance zum Überleben. Vielleicht überrascht uns ja Capcom mit einer Dreamcast-Version im kommenden Jahr. *os*



Auch zu zweit dürft Ihr gegen die "Giga Wing"-Aggressoren antreten – wie bei den meisten Shootern leidet dadurch die Übersicht.



Fette Endgegner bringen Euren Zeigefinger zum Glühen – hoffentlich habt Ihr genügend Smart-Bomben an Bord!



Power-Ups erleichtern das Heldendasein: Mit seitlichen Lasern gebt Ihr den Feinden eine ordentliche Breitseite.

THRILL DRIVE

CAUTION: When driving in real-life, please drive carefully and sensibly.

Hersteller: KONAMI

Auf den Highways ist die Hölle los: Mit Konamis Arcade-Renner "Thrill Drive" könnt Ihr über authentisch nachgebildete Straßen aus Japan, Europa und USA heizen. Insgesamt sieben Fahrzeuge stehen für eine Spritztour parat. Die Umgebung ist ähnlich belebt wie in "Driver": Gegenverkehr, Bahnschranken und Passanten behindern Eure Fahrt. Nehmt deshalb Abkürzungen über Gehsteige, Verkehrsinseln oder Grünflächen, um Eure Konkurrenten abzuhängen. Achtet aber auf die Fußgänger! Legt Ihr einen auf's Kreuz, verliert Ihr wertvolle Zeit.



Arcade News:

HELDEN GESUCHT: Im Jahr 2017 fallen Außerirdische über unseren Planeten her – Zentrum des Angriffs ist Chicago, USA. Die humanoiden Eindringlinge sind mit Laserkanonen und furchteinflößenden Kampfmaschinen bis an die Zähne bewaffnet. Zum Glück existieren die "Sentinel Angels", eine Gruppe tollkühner Menschen, die sich der Invasion entgegenstellt. Bei Konamis neuem Lightgun-Shooter seid Ihr Mitglied dieser Kampfeinheit und heizt den schleimigen Wesen mit Eurer Plastikwumme kräftig ein. Das Gewehr im Anschlag zielt Ihr auf feindliche Kreaturen, meterhohe Mechs sowie riesige Raumschiffe. Schauplatz der Gefechte sind nicht nur die Häuserschluchten Chicagos, sondern auch Autobahnen, Brücken, Ölfelder und Güterzüge – überraschende Ortswechsel der Alien-Horden sorgen für Abwechslung.





BIKER-TRAUM: Namcos Motorrad-Rennspiel "500 GP" läßt Euch mit Grandprix-Maschinen über Originalstrecken brettern. Neu ist ein Sensorsystem, das aus Eurer Sitzposition den virtuellen Luftwiderstand berechnet. Lehnt Ihr Euch auf Geraden über den Tank nach vorne, verbessert sich die Aerodynamik und steigert somit die Endgeschwindigkeit.





BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MANIAC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING • DIGITAL: MANIACMAGA@AOL.COM

Business as usual

Sehr geehrtes MAN!AC-Team; ich schreibe Euch, um meinem Frust über die meiner Meinung nach „nervende" Situation auf dem Videospielemarkt Luft zu machen. Der erste Punkt, der mich sehr aufregt, betrifft die Fortsetzungen. "Tomb Raider 4"? Warum? "Tomb Raider 1" war eine Innovation. Es war einfach großartig, die (relativ) hübsche Lara mit ihren zahlreichen Fähigkeiten durch die beeindruckenden Level rennen, springen und schießen zu lassen. Daß "Tomb Raider 2" kommen würde, war nach dem großen Erfolg des ersten teils vorprogrammiert, die Lara-Fans freuten sich natürlich. Der dritte und vierte Teil eines so massentauglichen Produktes ist zweifelsohne kommerziell orientiert. Eine leicht überarbeitete Grafikengine (rundere Tit..., äh Polygone), ein paar neue Fähigkeiten und eine hübschere Verpackung – das reicht leider heute in der Regel, um ohne viel Aufwand die breiten Massen in die Kaufhäuser zu locken. Wenn jemand erstmals eine Episode einer Reihe wie "Tomb Raider" oder "FIFA" kauft, so wird er sich aller Wahrscheinlichkeit nach für den aktuellsten Teil entscheiden, da dieser im direkten Vergleich zum Vorgänger besser ist (von Ausnahmen wie dem grauenhaften "Formel 1 '98" mal abgesehen); aber wäre es nicht vorteilhafter, die Kreativität in die Entwicklung von neuen Titeln zu stecken, als alte Titel neu überarbeitet zu veröffentlichen? Für die Software-Firmen sicherlich nicht, denn warum einen Flop mit einem unbekannten Titel riskieren, wenn sich doch Spiele wie "Tomb Raider 5", "Tekken 4", "FIFA 2000" oder "Bio Hazard 4" gut verkaufen.
Ein zweiter Punkt, den ich ansprechen möchte, betrifft die Konsolen. Nachdem Sega mit ihrem Dreamcast die Herzen der Arcade-Fans mit Titeln wie "Soul Calibur", "Sega Rally 2" oder "Virtua Fighter 3 tb" zu erobern versucht, buhlt Sony mit einer frühen Ankündigung der Playstation 2 um die „Treue" der Videospieler. Ich habe gehört, daß allein die Herstellungskosten für eine einzige PS 2 aufgrund der teuren Chips bei etwa 700 Mark liegen. Bei diesem Preis muß noch der Gewinn für Sony, die Zwischenhändler und die Kaufhäuser plus Kosten für Werbung bzw. Präsentation hinzugerechnet werden. Natürlich kann es sich Sony nach der Preissenkung des Dreamcast nicht leisten, eine neue Konsole für mehr als 400 bis 500 Mark anzubieten. Bis die Herstellungskosten auf ein akzeptables Niveau gesunken sind, dürfte eine gewisse Zeit vergehen. Wenn die PS 2 Ende 2000 erscheint, wird Sega sicherlich viele Skeptiker überzeugt und einen klaren Vorsprung aufgebaut haben.
Logischerweise hat auch Nintendo seinen neuen Sproß angekündigt, den Dolphin. Klar, wer interessiert sich heute noch für das N64? Versteht mich nicht falsch, ich habe selbst ein N64 (sowie eine Playstation und einen Dreamcast) und spiele leidenschaftlich gerne den indizierten Egoshooter oder "Zelda", aber das N64 kann beim besten Willen weder der PS oder dem DC das Wasser reichen. Ich bin sicher, daß Big N den Dolphin nur deshalb angekündigt hat, um zu zeigen, daß es auch noch ein Wörtchen mitzureden hat.
Einige machen den Erfolg einer Konsole von seiner Hardwareleistung abhängig. Dabei ist es doch egal, ob eine Konsole 300MHz oder 400MHz hat; einzig die verfügbare Software ist entscheidend. Wo ich gerade beim Thema Software bin, warum will Squaresoft ausschließlich für die Playstation 1 & 2 entwickeln? Daß sich Nintendos Module aufgrund ihrer geringen Speicherkapazität für pompöse Rollenspiele wie "Final Fantasy 8" mit ihren kinoreifen Renderfilmen nicht eignen, kann ich ja verstehen; aber was spricht gegen den Dreamcast? Dasselbe gilt für Namco: Ich habe gelesen, daß "Soul Calibur" das erste und letzte Spiel für den Dreamcast sein soll. Ich hoffe doch sehr, daß sich der Dreamcast auf dem Markt behaupten kann. Wie auch immer, bitte macht so weiter wie bisher!

Stephan Tomsen, Husum

Auch wenn es hart klingt: Software-Firmen sind gewinnorientierte Unternehmen und entwickeln ihre Spiele überwiegend für diejenige Konsole, mit der sie am meisten Umsatz machen können. Zum Glück gibt es nur wenige Anbieter wie Square, die sich mit Haut und Haaren einer Konsole (früher Super Nintendo, jetzt Playstation – beide jeweils die Marktführer) verschreiben.

Saurier-News

Hauptsächlich schreibe ich Euch wegen dem Bericht zu "Dino Crisis" (9/99). Ihr habt in der Tabelle mit den Saurier-Arten einer Gattung keinen Namen geben können und das Exemplar "Kleiner Hüpfer" genannt! Da ich ein Dino-Fan bin, werde ich Euch erlösen: Die Art heißt "Compsognathus" und war ungefähr 65cm lang, also eine der kleinsten Dinosaurier-Gattungen. Man fand Fossilien in Deutschland und Frankreich!

Marc Schley, Hagen

Dank an die vielen Leser, die unseren Horizont erweitert haben. Man lernt eben nie aus...

Business as usual, Teil 2

Zuerst einmal das obligatorische Lob. Ihr seid wirklich eine geile Zeitschrift. Aber nun zu meinem Anliegen: Als ich den Beitrag "Konsolen-Talk" in der MAN!AC 8/99 las, dachte ich, ich würde mich verhören. Von Acclaim bis Ubi-Soft hatten alle Entwickler ein- und dasselbe Ziel: Geld, Geld und nochmals Geld. Alle waren sich einig: "Wir entwickeln nur für Sony, sch... auf die anderen Konsolen. Sega und Nintendo können ja selbst Spiele entwickeln."
Dann kam noch die Wahnsinnsmeldung von Eidos-Chef Rolf Duhnke. Ich zitiere: "Wird eine Konsole ein Hit, und kann man Software zu vernünftigen Preisen herstellen und mit Gewinn verkaufen, dann sind wir dabei." Ganz schön gierig. Bis ich diese Aussage von Herrn Duhnke las, hatte ich mir nichts dabei gedacht, Spiele von Eidos zu kaufen. Aber wenn ein Unternehmen nur mehr auf Geld aus ist und dem Spieler die dreihundertste Fortsetzung von "Tomb Raider" (ohne recht viel bessere Grafik oder sonstiges) reindrückt, will ich dieses Unternehmen nicht dazu ermutigen, noch ein paar Fortsetzungen zu verkaufen.
Auch Electronic Arts ist nicht viel besser. Wir werden zu 100% für Sony entwickeln. Die bekommen 500 Sportspiele, und alle sind happy. Wenn sich Nintendo und Sega etabliert haben, erhalten sie auch von uns Spiele...bla, bla, bla. Einerseits kann ich die Firmen ja verstehen – wer will keinen Gewinn – aber dafür darf man Nintendo und Sega nicht vollkommen bei der Entwicklung neuer Spiele außer Acht lassen.
Wenn man sich die Titel ansieht, die 1999 für Segas Dreamcast erscheinen, wundert man sich schon. Acht der wich-

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: In der letzten MAN!AC hatten wir vergessen, die Bezugsquelle für unsere Dreamcast-Testmuster im Import-Teil zu nennen. Hiermit entschuldigen wir uns dafür und holen dies nach: Mowin Entertainment in Augsburg, Tel: 0821/3490226.

MEA CULPA: Unser Denkspiel-Feature ab Seite 69 der letzten MAN!AC war leider von einem Grafik-Schnitzer geplagt. Auf der Startseite konnte man die Wertungsstruktur bisheriger Denkspiele für Playstation und Nintendo 64 nicht richtig lesen. Hier nochmal die Zahlen: Spielspaß-Wertungen der MAN!AC von 51 bis 75 (28% PS, 28% N64), von 76 bis 84 (36% PS, 43% N64), Prädikat-Titel ab 85 (36% PS, 29% N64).

Taner Dogangüzel, Berlin



tigsten Spiele werden von Sega produziert. Im Vergleich dazu ruht sich Sony auf ihren Lorbeeren aus und produziert nur mehr ab und zu ein paar durchschnittliche Spiele, da sie sowieso genug Hersteller auf ihrer Seite haben.
Nintendo hat nur eine Handvoll wichtiger Entwickler. Da wären Rare, Acclaim, GT Interactive, Midway und Lucas Arts. Auch Sega geht es nicht besser. In diesem Brief will ich mich an die Hersteller wenden und sie dazu bringen, mehr Spiele für Nintendo und Sega zu entwickeln. Ohne fremde Hilfe können die beiden Ex-Giganten nicht bestehen.

Thorsten Zeindlöinger, Steyr/Österreich

Im Prinzip stimmen wir Deiner Ausführung zu, als Multiformatmagazin wollen wir natürlich einen gesunden Wettbewerb zwischen mehreren Systemen. Allerdings ist es nur logisch, daß sich die meisten Firmen auf den Marktführer konzentrieren. An den vielen Fortsetzungen sind weniger die Anbieter "schuld" – letztlich kaufen wir, also die Videospielgemeinde, deren Spiele und bestimmen, ob sich auch noch das zwanzigste Update lohnt – weitere Ausführungen im Editorial.

Nix Retro

Retro hin, Retro her: So langsam nervt es, mit welcher Selbstverständlichkeit namhafte Hersteller 2D-Spiele wie "King of Fighters 99" für Next-Gen-Konsolen umsetzen. Diese Spielideen sich doch mindestens so alt wie Queen Mom und bestimmt kein Aushängeschild für eine Next-Gen-Konsole. Was die meisten Spieler wünschen, sind motivierende und in Sachen Technik wegweisende Spiele. Wenn ich 2D-Spiele will, krame ich mein SNES wieder hervor, aber doch nicht eine Playstation oder ein 128-Bit-System. Auch solche "Gewuselspiele" wie "Expendable" sind kein Highlight für eine Hightech-Konsole. Mal ganz was Neues: Aliens mit Lasern und schönem Feuerwerk zerstören...
Ich denke, gerade mit Konsolen wie dem Dreamcast sollte eine Horizonterweiterung bei Spielen und Entwicklern eintreten. Ich verweise hier auf Euren Artikel "Videospiele 2000", mit dem Ihr mir aus der Seele gesprochen habt. Und bitte, bitte verschont mich mit Aussagen wie "Auf die Grafik kommt es doch nicht an!" – Doch, hierauf kommt es auf jeden Fall an!
Übrigens: Ich hole mir den Dreamcast ruhigen Gewissens.

J. Hemmer

Versand fatal

In der letzten Ausgabe der MAN!AC war ein Brief von einem enttäuschten Versandhandelkunden abgedruckt. Ihr habt um weitere Erfahrungsberichte gebeten, hier ist meiner: Vor einiger Zeit kaufte ich bei einem Versandhändler einen sog. "PAL Booster" für die Playstation, um importierte NTSC-Spiele auf meinem Fernseher spielen zu können. Da ich einen alten Fernseher habe, der nur PAL 50 darstellen kann, hoffte ich, mit diesem Gerät möglicherweise das leidige Flackern zu umgehen. Da es nach Aussage eines befreundeten Radio- und Fernsehtechnikers kein großes Problem sein sollte, einen Fernseher entsprechend umzubauen, dachte ich mir, daß dieses Gerät für ca. 50 Mark Abhilfe schafft. Ein Anruf beim Händler, wobei ich ihm genau das Problem beschrieb und er mir versicherte, "Genau dafür ist der PAL Booster", führte zur Bestellung. Er wollte mir allerdings keine schriftliche Zusicherung geben – und leider bestand ich auch nicht darauf. Kurz und gut, es funktionierte nicht. Also holte ich mir einen alten Amiga-Monitor und verkaufte den PAL-Booster an einen Freund, der Verwendung für dieses Teil hatte, das faktisch nur ein RGB-Kabel ersetzt und so für Leute brauchbar ist, die keinen Scart-Anschluß an ihrem Fernseher haben.

Markus Zorn

Don't worry, be happy

Nach vier Jahren Nonstop-MAN!AC-Konsum erlaube ich mir, Euch einen Brief zu senden. Mir geht dieses ewige "die Daddelkiste von diesem Hersteller ist besser als die von dem anderen Hersteller" dermaßen auf den Keks; können diese Besserwisser nicht einfach mal Ruhe geben! Was zählt, ist der Spaß, den man mit der einen oder anderen Konsole gehabt hat und in Zukunft mit der nexten Generation wieder haben wird!

Weise gesprochen, anonymer Briefeschreiber. Zum Glück denken heute die meisten Videospieler so – die Haßtiraden gegen andere Systeme ebben ab.

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc)

Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Sheep" © Empire
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 DM/Heft). Bitte beachten Sie den Coupon im Heft.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



Verschiedene Playstation-Testmuster von Softcom, Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953

Inserenten







Mit dieser Ausgabe hat das Sommerloch doch noch die Kleinanzeigen erreicht: Kein Wunder, bei den heißen Temperaturen denkt man halt weniger an das hausgebundene Hobby Videospiele. Es sei denn, Ihr seid auch schon vom Pokémon-Fieber besessen. Beachtet bitte trotzdem die Wahl der Rubrik: Für 5.50 Mark wird Eure Anzeige nur in einer Sparte gedruckt – doppeltes Vergnügen, doppelter Preis. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche **Turok** englische PAL-Version.
Tel. 07961/560848 (Robbi)

SEGA

Suche verzweifelt **American Gladiators** für Mega Drive, egal ob us/jap oder deutsch, zahle gut.
Tel. 02631/52532

Suche dringend **Herzog Zwei** für Mega Drive. Suche/biete auch andere Spiele für Mega Drive, Playstation und Nintendo64.
Tel. 02721/1569
od. 200424 (ab 17 Uhr)

Suche **Game Gear-Spiele**, Saturn-Spiele (auch japanisch), Zubehör für Saturn. Diese Anzeige gilt länger! Verkaufe: Nintendo64 1A-Zustand, 4 Spiele, 2 Rumble Paks, 4 Controller und vieles mehr für 300 DM.
Tel. 04763/627208 (Philip)

Kaufe für **Dreamcast** Games + Zubehör (VMS, Expendable, Buggy Heat, Get Bass + Angel + andere neue Games) gebraucht + günstig! Jederzeit gültig! Kopiere Mad-Modus für Blue Stinger für 5 DM + Rückumschlag.
Tel. 09255/96222
od. 0171/4846333

PLAYSTATION

Dringend gesucht: Lösungstips für **Front Mission2 (jap)**, zahle gut! Auch für Komplettlösung!
Tel. 030/91740868 (Falk)

Suche Auto Destruct und Warcraft2.
Tel. 03441/218307 (Ralf)

Suche **Street Fighter Alpha3** (gut erhalten), tausche dagegen Battle Arena Toshinden3 (gut erhalten). Bitte mit frankiertem Rückumschlag schreiben.
René Brands, Dorfring 67, 16945 Krumpendorf

Tauschpartner für Playstation PAL-Spiele. Habe z.B. Driver, Soul Reaver, Abe's Exoddus, Racing Simulation2, Apocalypse, Need for Speed4, Medievil usw.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

EXOTEN

Suche **Neo-Geo-Konsole** mit Games, suche auch NES, Master System, Game Boy Color-Sammlungen. Suche CD-i mit Movie-CDs. Verkaufe Neo Geo Last Blade1+2, Metal Slug2 gegen Gebot.
Timo Mayer, Obere Wiblinger Str. 172, 70374 Stuttgart.
Tel. 0711/5282949

Suche neuwertige **PC-FX** mit Spielen, am besten mit Original-Verpackung. Bin außerdem an Lynx- und Master-System-Spielen sowie großen Sammlungen von NES-, Mega-Drive- und Super-Nintendo-Spielen interessiert.
Tel: 0821/2639251 (abends)

SONSTIGES

Suche dringend **Gamefront-Ausgaben** Nr.5, 8, 10-12, 14, 15, 19, zahle bis 80 DM. Suche auch Pirates Gold (Mega Drive, us) + Final Fantasy Tactics (Playstation, us), zahle je 150 DM.
Tel. 06391/213339 (ab 20 Uhr)

Verkaufe/tausche/kaufe Spiele und Konsolen für Sega, Nintendo, Sony. Verkaufe Jaguar + CD-ROM-Laufwerk + 13 Spiele VB! Suche Game Buster und MPEG-Karte und Necronomicon (Digital Pinball 2).
Tel./Fax. 05561/982042,
0170/2047356 (ab 16:30 Uhr)

Playstation: Vandal Hearts (nur US-Version), Sega Saturn: Alle RPGs, Strategie, Adventures (nur US-Versionen).
Tel. 0208/25387 (Kay Elspas)

Wer kommt öfters auf **Trödelmärkte**? Suche Kontakt zu Leuten, die für mich nach alten elektronischem Spielzeug Ausschau halten. Zahle gut für jedes gefundene Spiel, bebilderte Suchliste schicke ich vorab.
Tel. 02831/2273

Suche **Chrono Trigger (us)** für Super Nintendo, biete bis zu 50 DM. Suche Final Fantasy2. Schreibt an: Sven Kapuszik, Mehringdamm 121, 10965 Berlin.



Lange bevor mit "Command & Conquer" der Siegeszug der Echtzeitstrategiespiele auf den heimischen PCs begann, erschien ein Urvater des Genres ausgerechnet für eine Konsole: 1989 wurde "Herzog Zwei" (Bild) von Technosoft für das Mega Drive veröffentlicht, fand aber bei der breiten Masse wenig Beachtung. Dafür ist es heute ein begehrtes Sammlerstück und erfreut sich bei Mega-Drive-Fans eines Kultstatus.

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64 + 1 Controller (neu) + 4 MB Expansion Pak + 2 Rumble Paks + 2 Memory Cards + SVHS- und GT-RGB-Kabel + Game Buster + Turok1+2 (uncut englische PAL) + Castlevania + Hexen + Ego-Shooter für FP 590 DM per NN.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Verkaufe **Super Nintendo** (100 DM) + Spiele Street Fighter2 Turbo (30 DM), Super Street Fighter2 (45 DM), Diddy's Kong Quest (60 DM), Mario Kart (45 DM). Verkaufe auch Nintendo64-Spiele Snowboard Kids (50 DM) und Lylat Wars (50 DM), Playstation-Spiel Bloody Roar.
Tel. 09853/1253

Nintendo64 mit 2 Controllern, 1 Memory Card, Rumble Pak und 5 Spiele: Wave Race, Zelda64, Lylat Wars, Forsaken, Diddy Kong Racing komplett nur 300 DM.
Marcel Guba, Am Kreuz 33, 63322 Roedermark
Tel. 0172/7700527

Verkaufe für **Nintendo64**: Turok2 (us) + Memory Pak Expansion, Turok1 (us), Yoshi's Story (jap), Blast Dozer (jap), Bomberman64 (jap), 4-fach Memory Card, tausche auch gegen Controller.
Tel. 0177/5290795

Der Hammer! Verkaufe für **Super Nintendo** Action & RPG-Pack mit 8 Spielen (u.a. Turrican2 (us), Super BC Kid, Lufia, Breath of Fire2, Chronotrigger (us) für zusammen 190 DM.
Tel. 06391/213339 (ab 20 Uhr)

Verkaufe **Nintendo64 mit 5 Spielen** (Castlevania, Mario Kart, Prügelspiele), drei Pads, Memory Card, Nintendo 64 Passport und Expansion Pak, alles in Top-Zustand für nur VB 350 DM. Verkaufe auch Lynx.
Tel. 0831/18115 (Deniz)

Super Nintendo + 1 Pad + 10 Spiele für 300 DM.
Tel. 0170/4208826 (20-21 Uhr)

Nintendo64 + 1 Controller (neu) + 4 MB Expansion Pak + 2 Rumble Paks + 256 KB und 1 MB Memory Cards + SVHS-Kabel + RGB-Kabel + Game Buster + Turok1+2 (uncut engl PAL) + Castlevania + Ego-Shooter + Hexen für 599 DM inkl. Porto/NN.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

Verkaufe **Nintendo64 + 2 Controller** + 2 Rumble Paks inkl. Memory Cards + Expansion Pak + Memory Card + 5 Spiele. Alles Top-Zustand für 550 DM.
Tel. 0177/2932742

Verkaufe Super Nintendo (120 DM), Super Street Fighter2 (30 DM), Donkey Kong Country2 (45 DM), Snowboard Kids (Nintendo64, 35 DM), Bloody Roar (Playstation, 40 DM). Suche SM-Spiel (Playstation) und Ruroni Kenshin (Playstation).
Tel. 09853/1253 (Nathalie)

Super Nintendo mit 2 Konsolen und 5 Spielen, Passwörter für ein Spiel, alle Spiele mit Anleitungen für 200 DM, auch einzeln.
Tel. 02181/48628 (ab 19 Uhr)

SEGA

Sega Saturn mit 2 Pads + Gun und Adapter, 23 Spiele, darunter Top-Titel wie Resident Evil, Sega Rally, Ego-Shooter, Marvel vs. Capcom usw. für nur 390 DM. Suche DVDs und Dreamcast-Spiele.
Tel. 06202/270522
(Michael, ab 17 Uhr)

Verkaufe 4 Saturn-Ego-Shooter und 1 Prügelspiel, alle PAL, je 20 DM.
Tel. 07173/12726 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **Dreamcast** + 110/220 Volt-Wandler + 1 Pad, Sonic Adventure, Blue Stinger, House of the Dead2. Top-Zustand, nur zusammen VHB 600 DM.
Tel. 0784/4270 (Maxi, ab 20 Uhr)

Saturn + 22 Spiele (u.a. Fatal Fury3, Sega Rally, Golden Axe, Darius Gaiden) + Pro Action Replay + 2 Joypads + 1 Turbo Joypad für 760 DM (Neupreis ca. 1900 DM).
Tel. 069/5076940 (ab 17 Uhr)

Master-System-Spiele: Alex Kidd in Shinobi World, Castle of Illusion, Cyber Shinobi, Prügelspiel, Sonic2, Sonic Chaos, Tom & Jerry, Sega Chess, Flintstones, Roadrunner und vieles mehr je 45 DM, alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe/tausche/suche: **Dreamcast Games** + Zubehör, Alter egal, nur 1A und billig! Verkaufe gegen Gebot: Dreamcast + 2 VMS + 2 Controller + Puru Puru Pack + 10 Spiele (House of the Dead2 + Buggy Heat + Get Bass etc.) nur komplett. Angebot an:
Tel./Fax. 09255/96222
od. 0171/4846333

Verkaufe **Sega Saturn Spielesammlung**, 28 Spiele für VHB 500 DM, außerdem noch 25 Spiele für das Mega Drive VHB 400 DM.
Tel. 07835/3184

PLAYSTATION

Playstation-Konsole + Real Arcade Light Gun + Xploder + Specialized Joystick + Memory Card + 2 Controller + 29 Spiele VB 1200 DM.
Christian Böttcher, Markische Str. 27, 40625 Düsseldorf

Playstation Dual Shock + zweiter Controller, 2 Memory Cards, Forsaken, NHL98, Bust-A-Move2, Micro Machines V3, Wipeout1+2 gegen Gebot, auch einzeln.
Tel. 08731/73536 (Elmar)

Tausche aktuelle **Playstation-Spiele** (PAL, jap, us). Suche Nintendo64 max. 100 DM und Playstation-Konsole max. 120 DM.
Tel. 036074/31456 o. 31045 (Stefan, ab 16 Uhr)

Playstation Multinorm (SCPH 7502) mit 4 Controllern + 3 Memory Cards + Lenkrad + Lightgun + Multitap + 9 Spiele + Game Buster, Preis VHB.
Tel. 04638/898621 (ab 16 Uhr)

Verkaufe **Lunar Silver Star Story** Limited Edition (us), Festpreis 100 DM, Raum Ruhrgebiet.
Tel. 0172/2630446 o. 0203/734984

An alle Freaks, die auch Importe schätzen: Verkaufe **Playstation-Multinorm** mit 2 Pads + 3 Memory Cards + 16 Spiele + Demo-CDs: z.B. Resident Evil Director's Cut, A-Train4, Castlevania, Kartia (us), Feda2 (jap), Front Mission2 (jap, Square), Xenogears (RPG jap, Square), Dragon Knight4 (jap, Elf), Thousand Arms (RPG jap), für zusammen nur 790 DM. Verkaufe außerdem für Playstation: Tales of Phantasia (RPG jp, Namco) + Komplettlösung für 80 DM und Popolocrois Story (RPG jap) für 70 DM.
Tel. 03691/610962
(ab 20 Uhr, öfters versuchen)

Gran Turismo (jp) 65 DM, Castlevania (us) 85 DM, Azure Dreams (us) 85 DM, Brave Fencer Musashi (us) 85 DM, Jet Moto2 (us) 55 DM, Metal Gear Solid (us/jp) 85 DM, Ridge Racer4 (j) 85 DM, Zero Pilot (jp) 85 DM, alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Tausche/verkaufe Turok2 (uk), Ego-Shooter, France98, Mission Impossible, Lost World, Super Mario64, Tomb Raider2+3, Formel1, Formel1 '97, NHL98, Resident Evil, Crash Bandicoot gegen V-Rally2, Silent Hill, Soul Reaver, Duke Nukem Zero Hour, Tomorrow Never Dies, Preise VHB.
Tel. 0228/9181940

Pandemonium2 29 DM, Rapid Racer 29 DM, Hercules 35 DM, Formel1 '97/'98 60 DM.
Tel. 03672/410591

Verkaufe Theme Hospital 40 DM, Formel1 '97 35 DM, Crash Bandicoot3 70 DM, FIFA99 70 DM, TOCA 30 DM oder alle zusammen für 200 DM, außerdem Tomb Raider1-3, Final Fantasy7, Starfighter3000, Tekken2, Colin McRae Rally zus. 200 DM (VHB).
Tel. 05275/8795 (Dennis)

EXOTEN

Neo Geo CD: King of Fighters94/95, View Point zusammen 100 DM, VCS2600: Fatal Run, Jungle Hunt, Phoenix, Vanguard zusammen 85 DM, Amiga CD32 5 Spiele zusammen 200 DM, Game Gear: 3 Spiele zusammen 125 DM.
Tel./Fax. 030/6258637

Mega Drive2 + Mega-CD2 240 DM, Mega Drive1 + Mega-CD1 500 DM, ca. 20 Neo Geo MVS-Module ab 50 DM, ca. 20 MAK-Platinen ab 60 DM, ca. 40 Mega Drive-Spiele u.a. Shining in the Darkness 60 DM, Elemental Master 120 DM, Immortal 80 DM, Landstalker 60 DM.
Tel. 04506/694

Verkaufe **3DO Goldstar** (Frontlader) + 1 Pad, 8 Spiele und 4 Infrarot-Joypads, alles zusammen für 300 DM (VHB).
Tel. 0761/281401
(Thomas, ab 17 Uhr)

Verkaufe **Neo Geo Modul-Konsole** + 1 Joypad +3 Joyboards + Memory Card + 16 Modul-Spiele, z.B. Joy Joy Kid, Samurai Shodown1, Fatal Fury Special, World Heroes2 Jet usw. Tausche auch Dreamcast-Spiele, kaufe auch Code Veronica, Marvel vs. Capcom.
Tel. 0621/28987

Jaguar: Alien vs. Predator, Iron Soldier, Ultra Vortex je 65 DM, Nintendo64: Bomberman64 (jap), Superstar Soccer (jap), Super Mario (jap/us), Turok (us) je 55 DM, Neo Geo CD: King of Fighters 94/95, View Point je 65 DM inkl. Porto.
Tel/Fax. 030/6258637

Verkaufe und suche Spiele + Hardware für **PC-Engine und PC-FX**. Michael Schmidt, Ortelsburgerstr. 15, 68307 Mannheim

Verkaufe/kaufe Spiele für **PC-Engine**.
Tel. 0621/784131

Sucht Ihr Final Fantasy Collection, Secret of Mana2, Bahamut Lagoon, Romancing Saga3 oder Final Fantasy6? Auch Tausch möglich! Suche Neo Geo Module wie Metal Slug1+2 oder PC-Engine-Games.
Tel. 0041-1/2427882 Schweiz
(Sandro, ab 20 Uhr)

Neben dem zeichnerisch ausgezeichneten "Street Fighter 2 - The Animated Movie", der Prügelspieljünger u.a. mit einer Duschszene von Chun-Li lockte, erschienen in Deutschland alle 29 Folgen der japanischen TV-Serie "Street Fighter 2V": Storymäßig in den jungen Jahren von Ken und Ryu angesiedelt, geben hier auch erst in den "Alpha"-Titeln eingeführte Charaktere wie Nash ein Gastspiel.

OLDIES

Verkaufe für **Commodore C16** Rockman gegen Gebot. Außerdem Saturn + Virtua Fighter Remix für 70 DM. Tel. 06193/912154 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **Vectrex-Unterhaltungs-System** mit 4 Modulen + Folien, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 02324/77897 (Marcus, ab 16 Uhr) od. 0172/2762261 (ab 10 Uhr)

Verkaufe **5 Neo-Geo-Module**: Magician Lord, Art of Fighting, World Heroes2, Fatal Fury1+2, alles originalverpackt 1A-Zustand, nur komplett abzugeben VB 300 DM. Tausche auch Dreamcast-Spiele.
Tel. 02251/779240 (ab 20 Uhr)

SONSTIGES

Neuwertige **NTSC-Laserdiscs** günstig zu verkaufen (u.a. diverse Disney-Titel, aber keine Special-Editions), auch einige PAL-Titel sind dabei.
Tel: 0821/2639251 (abends)

Game Gear-Spiele und Playstation-Spiele, z.B. Sonic1+2, Sonic Drift, Tekken3, Tomb Raider3 usw. Mega Drive mit 9 Spielen 150 DM. Suche für Playstation + Neo Geo-Pocket Spiele + Geräte (Color).
Tel. 08251/3217 (Markus)

Tausche **Sailer Moon-Spiel** für Super Nintendo gegen Artbook oder Soundtrack von Street Fighter 2V-Anime. Verkaufe nicht und tausche gegen nichts anderes!
Tel. 09853/1253 (Nathalie)

Starwing Competition Modul (Super Nintendo). Wurde bei Wettbewerb von Nintendo genutzt. 4 abgewandelte Level u.a. Veränderungen, Auflage ca. 100 Stück, Preis VB. Weitere Spiele für alle Systeme, Liste anfordern.
Tel. 02244/4415 (René)

Nintendo64 mit Spiel 149 DM, Zubehör ab 10 DM, Spiele ab 29 DM, Sega Dreamcast mit Zubehör 399 DM, 6 Dreamcast-Spiele ab 59 DM, Sony DVD-Player mit 10 Filmen 999 DM, weitere DVDs ab 19 DM.
Tel./Fax. 03490/331510

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen.
Tel. 089/1403732
od. 0177/3733556

Verkaufe für **Super Nintendo**: New Horizon (us), Drakkhen, Civilization (us), Robotrek (us), Wizardry5 (us), Lord of the Rings (dt), für Saturn: Feda Remake (jap), Soul Hackers (jap), für Game Boy Final Fantasy Legends2+3.
Tel. 03445/200840 (Uwe)

Suche neue Bekannte in Hamburg zwischen 18-21 Jahren. Zockt Ihr gerne, dann ruft mich an oder mailt mir unter parademic@hotmail.com.
Tel. 040/71402890

Verkaufe **Final Fantasy8 Trading Cards** 150 Stück + Poster im Wert von 225 DM gegen Höchstgebot. Verkaufe auch das Spiel (jap. Version), Versand nur per Überweisung.
Tel. 07354/934308
(Markus, ab 17 Uhr)

Hallo da draußen! Ich suche **Kontakt zu Videospieler/in** zum Spieletausch, gemeinsamen Zocken und andere Unternehmungen, auch Briefkontakt.
Thomas Nonn, Gronerbachstr. 37, 71577 Gronerlach

Animes: Street Fighter 2V Vol.1 (Episoden 1-5), Vol.3 (Episoden 10-13), Hakkenden Vol.1, El Hazard1+2, Dominion Tank Police1+2 engl. usw., für je 25 DM. Tel. 02246/169002 (abends)

Verkaufe Hard + Software für Neo Geo, PC-Engine, PC-FX, Mega Drive, Super Nintendo: King of Fighters95-97, Magical Drop2+3, Bomberman93+94, Der Langrisser, Far East of Eden, Bare Knuckle, Phantasy Star1-4, Final Fantasy4-6, Dragon Knight4 usw.
Tel. 0221/699101
(Markus, ab 16 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

Special-FX-Mogelei

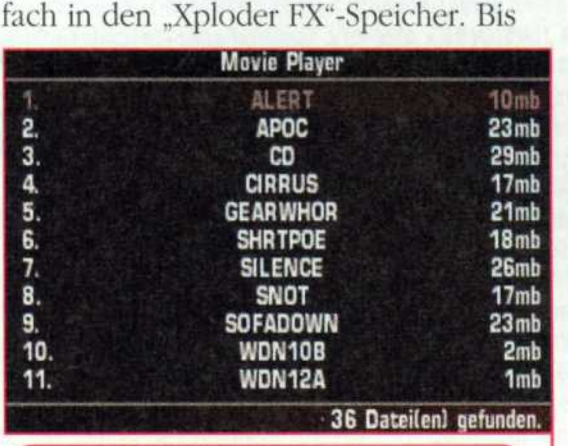
Nur sechs Monate nach dem „Xploder Pro“ überrascht Zubehörhersteller Blaze mit einer neuen Variante des Cheat-Dauerbrenners: Der „Xploder FX“ (rund 100 Mark) ist ein eigenständiges Accessoire, ihn als Software-Update für den alten „Xploder“ zu erwerben, ist nicht möglich. Auch mit dem „Xploder Pro“-Pad arbeitet der FX nicht zusammen.

Im Memory-Card-Manager wechselt Ihr mit den R-Tasten in's Virtual Memory System

Wie gewohnt stöpselt Ihr das Zubehör in den Erweiterungsport der Playstation und startet nach dem Einschalten ohne lästige Konfiguration: Zum eigenständigen Herausfinden neuer Mogelcodes besorgt Ihr Euch ein handelsübliches Parallelkabel (20 Mark), die brandneue X-Link-Software für Win9x garantiert komfortables Schummeln.

Neben der Codesuche nach verschiedenen Kriterien (auch mit manuellen Werten) dürft Ihr bei laufendem Spiel mit dem Speichereditor am Playstation-RAM herumbasteln, die Cheatliste auf dem PC bearbeiten und Playstation-Sounds zur Weiterverarbeitung auf der Festplatte als WAV-Datei speichern:

Die zentrale Neuerung des „Xploder FX“ ist der erweiterte Speicherplatz im Modul, der für ein praktisches Feature genutzt wird: Stattliche 10.000 Mogelcodes haben im Modul Platz, 2.000 Cheats sind bereits gespeichert. Der gewohnte Memory Card-Manager wurde obendrein um die VMS-Option (Virtual Memory System – was sagt wohl Sega dazu?) erweitert: Statt Spielstände auf eine zweite Memory Card oder die Festplatte auszulagern, kopiert Ihr sie einfach in den „Xploder FX“-Speicher. Bis zu acht komplette 1-MB-Memory-Cards quetscht Ihr in das Modul. Im Gegensatz zur „Virtual Memory Card“-Konkurrenz könnt Ihr auf die Spielstände jedoch nicht direkt zugreifen: Um einen im Modul gespeicherten Spielstand zu nutzen, müßt Ihr ihn vorher auf Memory Card kopieren.



Der FMV-Spieler durchsucht automatisch die komplette CD und zeigt alle kompatiblen Dateien an.

Wie die Konkurrenz besitzt der „Xploder FX“ nun eine Movie-Option, mit der Ihr FMV-Sequenzen, Credits und Film-Schnipsel auf den Bildschirm zaubert: Die Übersicht gibt Euch eine Vorschau auf das erste Bild jedes Films. Das FMV-Feature ist jedoch nicht mit allen FMV-Formaten kompatibel: Sucht auf der Homepage (www.blaze.de) nach den passenden Movie-Codes.

Äußerlich unterscheidet sich Blaze' neustes Mogelmodul nur durch das FX-Logo von den Vorgängern

Auch bereits bekannte „Xploder“-Fähigkeiten wurden überarbeitet: Der CD-Player stellt Eure Musik nun grafisch in Wellenform dar, die „Audio Replay“-Option durchsucht Eure Spiele-CDs nach Sounddaten. Hinzu kommt ein umfangreiches Optionsmenü, in dem Ihr die Menüfarben, den Sound und den Bildschirm-Modus (PAL/NTSC) einstellt.

Der „Xploder FX“ ist ein ausgereiftes Cheatmodul, das mit komfortabler Benutzerführung und massig Features überzeugt. Ob sich der Kauf angesichts der Blaze-eigenen „Xploder Pro“-Konkurrenz lohnt, hängt von Euren Vorlieben ab: Die PC-unabhängige Codesuche via „Pro“-Pad ist meist nützlicher als ein eingeschränktes VMS. *oe*



Die brandneue X-Link-Software läuft unter Windows: Hier schummelt und bastelt Ihr per Knopfdruck.

GAME OVER FÜR SCHUMMLER?

Spezialcodes gegen Modulstop

Daß mit Sonys Kopierschutz auch das Ende der Mogelära bevorsteht, befürchten nicht nur die Spieler, sondern auch Zubehörhersteller wie Blaze: Der Kopierschutz verhindert das Booten der Spiele mit eingestecktem Mogelmodul. Damit Ihr auch in Zukunft den Kauf eines „Xploder“ erwägt, hat Blaze auf ihrer Homepage (www.blaze.de) die neue Rubrik "Xploder Szene" eingerichtet. Hier erfahrt Ihr nicht nur Tricks und Kniffe rund um's Schummelmodul, sondern ergattert auch die begehrten Modulstop-Codes, mit denen Ihr aktuelle Spiele auf Eure Mogelhardware abstimmt. Leider benötigt Ihr für jedes Spiel einen speziellen Code, im Fall von Infogrames' Rally-Rennspiel-Hit „V-Rally 2“ lautet er z.B. „37B6EE98 35B5“. Besitzer eines herkömmlichen „Xploder“ finden hier obendrein das Software-Update „V3“ sowie das X-Link-Programm für Windows 98.



LAST RESORT

Hier stimmt doch was nicht! Nein, Olli sind keine Haare gewachsen, diesmal prange ich stellvertretend für die gesamte MAN!AC im Last Resort. Da wir das Beat'em-Up-, Handheld- und Hardware-Talent unseres Redaktionsglatzkopfs nicht mehr für Tips und Tricks verschwenden wollen, wird in Bälde ein neuer Cheat-Guru an seine Stelle treten. Bis dahin bekommt Ihr von der versammelten Redaktionsmannschaft Hilfestellung für Eure Lieblingsspiele. *Stephan*

V-RALLY 2

Codes: Gebt diese Namen als Fahrernamen ein:

LDN verdoppelt die Leistung der Autos
FLY Autos springen weiter
C B L C Geheime Strecke Nr. 1
CBLCA Geheime Strecke Nr. 2
CBLCB Geheime Strecke Nr. 3
CBLCC Geheime Strecke Nr. 4
CBLCD Geheime Strecke Nr. 5

(Um die geheimen Strecken zu laden, wählt Ihr beim Zeitrennen Korsika aus.)

Wollt Ihr alle Strecken freischalten, gebt Ihr im Menü "Fortschritte" folgende Tastenfolge ein:

L1 R1 ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ ✖ ✖ Select

APE ESCAPE

Lebensrettung: Ihr verliert immer wieder wertvolle Leben, weil Ihr bei Hüpfeinlagen ins Nichts plumpst? Kein Problem mehr mit diesem einfachen aber wirkungsvollen Trick: Im Fallen drückt Ihr schnell **Start** und wählt Exit. Ihr beginnt zwar wieder bei der Zeitstation, habt aber keines Eurer Leben verloren!

VIRTUAL POOL 64

Stoß-Wiederholung: Um bei einem Match gegen den Computer einen Stoß mit selbem Winkel, aber anderer Stärke erneut auszuführen, geht Ihr folgendermaßen vor: Wartet bis Euer Gegner die Kontrolle übernimmt. Drückt nach links, um in den Replay-Mode zu kommen, haltet **R** gedrückt und wechselt in die "Overhead"-Sicht, bevor die Wiederholung beginnt. Haltet nun **A** gedrückt und stoßt erneut – diesmal mit der richtigen Stärke! Wollt Ihr außerdem Eure Bewertung verbessern, schaut Ihr Euch nach einem Sieg gegen die CPU die Wiederholung mehrmals an.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Rosa Raser: Im Weltmeisterschaftsmodus beginnt Ihr ein neues Spiel und gebt als Name **IGN64** ein. Schon seht Ihr das Geschehen durch die rosa Brille.

Alle Autos und Strecken: Um alle Fahrzeuge und Kurse freizuschalten, verwendet Ihr im Weltmeisterschaftsmodus **RACES THE BEST** als Name. Seht Ihr den nachfolgenden Bildschirm, drückt Ihr folgende Kombination:

← → → ← ↓ ↑

Bonusstrecken: Im "Quick Race" dürft Ihr Euch Bonus-Kurse erspielen. Dazu müßt Ihr bestimmte Strecken jeweils mit bestimmten Autos gewinnen. Folgende Kurse gibt's zu verdienen:

Las Vegas CR (=rückwärts)
Hawaii A (2 Runden) mit Stallion C
Sydney CR
Las Vegas A (3 Runden) mit Manta C
Hawaii C
Lissabon C (3 Runden) mit Rage C
Kyoto B
Lissabon CR (4 Runden) mit Swift C
Kyoto AR
Hawaii C (2 Runden) mit Rage A

MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tips je drei Titel für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken "Guardian's Crusade" und "F1 World Grand Prix 2"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



CROC 2

PS **Cheat Mode:** Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination bei gedrückter L1-Taste ein:

▲ ← ← → ■ ↑ ↑ ← ●

Drückt dann während des Spiels L2 + R2, um das Cheat-Menü aufzurufen.

Unendlich Leben: Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination bei gedrückter L1-Taste ein:

● ↓ → ↑ → ▲ ↓

Unendlich Kristalle: Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination bei gedrückter L1-Taste ein:

■ ■ ● ↓ ← → ← →

Haltet dann während des Spiels R2 gedrückt und betätigt ■, um Eurem Inventar 100 Kristalle hinzuzufügen.

WARZONE 2100

PS **Cheat-Mode aktivieren:** Haltet auf Controller 2 die **Start**-Taste gedrückt und schaltet dann die Playstation an. Laßt die Start-Taste erst los, wenn das Hauptmenü erscheint. Nun drückt Ihr folgende Tastenkombination – entweder im Haupt- oder im Pausemenü:

L1 R1 R2 L1 Select Start

Nun könnt Ihr folgende Cheats aktivieren (drückt die Tasten jeweils während des Spiels auf Controller 2):

Zusätzliche Gebäude:
R1
Zusätzliche Einheiten:
R2
Alle Entwicklungen:
✖
God-Mode:
▲
Unendlich Energie:
●
Alle Forschungen getätigt:
↓
Level überspringen:
Select
Höchste Erfahrungsstufe:
↑
Niedrigste Erfahrungsstufe:
→

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

PS **Abspänne:** Wenn im Hauptmenü der Schriftzug "Press Start" erscheint, gebt Ihr schnell die folgende Tastenkombination ein und erlebt alle Abspänne:

↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← → → → →

CHOCOBO RACING

PS **Bonusreiter:** Zockt Ihr das Spiel dreimal durch, so könnt Ihr eine neue Figur freischalten. Geht in der Auswahl auf Squall und drückt **L1**, um **Cid** zu aktivieren.
Weitere versteckte Charaktere:

Mumba (4x) **L2**
Cloud (5x) **R1**
Cactuar (6x) **L2**
Aya (7x) **R2**
Original Chocobo (8x) **R1 + R2**
Highwind FF6 (9x) **L2 + R2**
Running Man (10x) **L1 + R1**

GTA: LONDON 1969

PS **Codes:** Statt Eures Namens gebt Ihr folgende Begriffe ein:

Alle Cheats
HAROLDHAND
Keine Polizei
GRALSS
Mega-Cheat
GETCARTER
99 Leben
MCVICAR
9.999.990 Punkte
BIGBEN
Alle Waffen
TOOLEDUP
Alle Level
FREEMANS
5x Multiplikator
SIDEBURN
Zeigt die Koordinaten
SWEENEY
Wanted-Level auf Wert 4
OLDBILL
Level 1-2
MAYFAIR
Level 1-3
PENTHOUSE

STREET FIGHTER ALPHA 3

DC **Super Akuma:** Wollt Ihr als Super Akuma spielen, entscheidet Ihr Euch im Auswahl-Bildschirm für Akuma, haltet **Start** gedrückt und betätigt **A**.

Super Vega: Im Arcade-, Training- oder Versus-Modus geht Ihr zur Charakterauswahl. Dort nehmt Ihr Vega, haltet **Start** gedrückt und betätigt **A**.

REDLINE RACER

DC **Bonus-Motorräder:** Durch Abschluß des Grand Prix schaltet Ihr je nach Ranking die Vehikel Anorak, Skitz, Roger Rocket und Hoverbike frei.

EVIL ZONE

PS **Biographien:** Besiegt Ihr einen Charakter im Story-Modus, dürft Ihr Euch seine Hintergrundgeschichte zu Gemüte führen. Diese und eine Artwork-Gallerie wird im Options-Menü unter "Extra Option" verfügbar.

Herzlichen Glückwunsch: Besiegt alle Kämpfer in allen Modi, um eine Bonus-Szene zu sehen. Ihr findet sie wieder im Options-Menü unter "Extra" und "Congratulation".

Kleiderwechsel: Um das Extra-Outfit eines Kämpfers zu bekommen, müßt Ihr mit dem jeweiligen Charakter das Spiel gewinnen. Im Versus- oder Einspieler-Battle-Modus könnt Ihr dann das neue Outfit anziehen.

Boß-Spiel und Bonus-Stufe: Spielt Ihr den Story-Modus mit drei verschiedenen Charakteren durch, dürft Ihr zur Belohnung in die Boß-Rolle schlüpfen und bekommt Zugang zu einer verborgenen Arena.

Ihadurca: Um Ihadurca freizuschalten, spielt Ihr den Story-Modus zunächst mit zwei beliebigen Charakteren und dann mit Setsuna durch – schon taucht Ihadurca im Auswahlbildschirm auf.

Sprachsamples: Gewinnt Ihr den Story-Modus auf der höchsten Schwierigkeitsstufe, bekommt Ihr sämtliche Sprachfetzen des jeweilig benutzten Charakters zu hören.

Posende Kämpfer: Für jeden Charakter, den Ihr im Story-Modus schlagt, gewinnt Ihr sieben neue Siegesposen.

MUSIC

PS **Überraschung:** Drückt im Hauptmenü alle Schultertasten gleichzeitig – und erlebt eine kleine Überraschung.

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE



Gebt folgende Tastenkombinationen im Zeit- oder Levelbildschirm ein, während Ihr **R1** und **L2** gedrückt haltet.

Alle Level offen
✖ ■ R2 L1 ● ✖ ■ ■ ■
Alle Karotten
✖ ■ R2 L1 ● ✖ ■ ■ ●
Alle Fähigkeiten
✖ ■ R2 L1 ● ✖ ■ ▲ ●
Volle Energie
✖ ■ R2 L1 ● ✖ ■ ● ●
Erhaltet einen Schlüssel
✖ ■ R2 L1 ● ✖ ● ■ ■
Seht den Abspann
✖ ■ R2 L1 ● ✖ ● ■ ●
oder
✖ ■ R2 L1 ● ✖ ● ● ■
Seht Euch sterben
✖ ■ R2 L1 ● ✖ ● ● ●

BOMBERMAN FANTASY RACE

Mirror Tracks: Um auch die gespiegelten Strecken spielen zu können, müßt Ihr zunächst auf allen Tracks den ersten Platz belegen. Dann drückt Ihr im Streckenauswahl-Bildschirm nach rechts.

Endsequenz: Habt Ihr alle Spiegel-Strecken durchgezockt, drückt Ihr im Titelbildschirm die **Select**-Taste und genießt die Endsequenz.

Geldvermehrung: Speichert das Spiel zweimal auf verschiedene Slots. In der Bank nützt Ihr nun die Geldtransfer-Funktion, um die Mäuse von einem Slot abzuheben und auf den anderen zu transferieren.

Bonus-Tiere: Kauft alle fünf Känguruhs und Dinosaurier. Nun dürft Ihr auch das schwarze Beuteltier und den weißen Dino erstehen.

Alternative Soundeffekte: Für abgeänderte Schrittgeräusche pausiert Ihr das Spiel und drückt
L1 R1 ⬇ ⬆ ●

RAMPAGE 2 U.T.

Paßwörter: Durch Eingabe der folgenden Cheats als Paßwort schaltet Ihr zusätzliche Charaktere frei:
SM14N, **S4VRS**, **LVPVS**, **NOT3T**, **B1G4L**

SOUL CALIBUR



Bonus-Charaktere und Hintergründe: Beendet das Spiel mit den Standard-Charakteren, um zusätzliche Kämpfer und Umgebungen freizuspielen.

Edge Master: Um in die Haut des supercoolen Edge Masters zu schlüpfen, müßt Ihr "Soul Calibur" mit allen Standard- und Bonuskämpfern durchspielen.

Mission Battle Boni: Spielt alle Missionen durch, um versteckte Gemälde im Museum und ein drittes Kostüm für Sophitia, Voldo, Siegfried, Maxi und Xianghua zu erhalten. Um die erwähnten Kämpfer mit den zusätzlichen Klamotten einzukleiden, müßt Ihr im Auswahlbildschirm **Y + A** gleichzeitig drücken. Habt Ihr alle Missionen geschafft, werden außerdem weitere Museumsoptionen wie ein Übungstheater, ein zusätzlicher Vorspann und Charakter-Profile freigeschaltet. Zusätzlich dürft Ihr im Hautmenü den "Extra Survival"-Modus anwählen.

Transparente Kämpfer: Nur wenn Ihr den Edge Master freigespielt habt, könnt Ihr durch Gedrückthalten der **R**-Taste einen transparent dargestellten Fighter auswählen.

Extra-Waffen: Spielt den Edge Master frei und schließt alle Mission Battles erfolgreich ab. Dann haltet Ihr bei der Kämpferwahl **L** gedrückt und könnt Extra-Waffen wählen.

Inferno: Spielt alle Kämpfer, alle Level und die weiteren Extras frei und holt Euch alle Bilder im Missions-Modus. Dann wählt Ihr Xianghua im Arcade-Modus in ihrem dritten Outfit (drückt **Y + A**). Spielt bis zum Ende, ohne den Kämpfer zu wechseln. Nach dem Abspann und den Credits erscheint rechts neben dem Edge Master eine neue Seele – Inferno! Inferno wechselt wie der Edge Master zufällig seine Waffen, hat aber einige Moves drauf, die er mit jeder Waffe ausführen kann.

Alternative Klamotten: Drückt Ihr bei der Kämpferauswahl den **Y**-Knopf, wechselt der Charakter sein Outfit.

Andere Replay-Kamera: Normalerweise fokusiert die Kamera bei der Wiederholung auf den Sieger des Fights. Drückt Ihr **B**, könnt Ihr den armen Verlierer bei seinen Aktionen beobachten.

OMEGA BOOST



Extra-Level: Spielt Ihr Sonys Ballerorgie durch, warten jede Menge Zusatzstufen auf Euch. Welche Voraussetzungen (z.B. Schwierigkeitsgrad, Piloten-Rating) für die Freischaltung der Level erfüllt werden müssen, seht Ihr unten:

Zone U1
Schwierigkeit: Hart, 90AP, keine Continues
Zone U2
Schwierigkeit: Hart, 60 AP
Zone U3
Schwierigkeit: Hart, 50 AP
Zone U4
Schwierigkeit: Normal, 90 AP, keine Continues
Zone U5
Schwierigkeit: Normal, 60 AP
Zone U7
Schwierigkeit: Hart, keine Continues
Zone U8
Schwierigkeit: Normal
Zone U9
Schwierigkeit: Normal, keine Continues
Zone V5
60 AP
Inner Level A
60 AP, mit Unbesiegbarkeit und allen Waffen auf Stufe 9
Inner Level B
Schwierigkeit: Hart, 90 AP, mit unbegrenzten Special Attacks und allen Waffen auf Stufe 3
Inner Level C
Schwierigkeit: Normal, mit höchster Geschwindigkeit und allen Waffen auf Stufe 9
Inner Level D
Schwierigkeit: Normal, 90 AP, mit 5-Way Attack und allen Waffen auf Stufe 9
Inner Level E
Schwierigkeit: Hart, mit verbesserter Geschwindigkeit in alle Richtungen und allen Waffen auf Stufe 9

GIANT GRAM



Als Diablo, Grace und Tiger wrestlen: Um als einer der genannten Charaktere zu kämpfen, spielt Ihr das Turnier durch und besiegt einen der geheimen Wrestler. Speichert ab und spielt das Turnier erneut, um auf den nächsten verborgenen Kämpfer zu stoßen.

Hyper freischalten: Wollt Ihr als Hyper spielen, müßt Ihr das Turnier mit allen fünfzehn normalen und den drei Bonus-Wrestlern durchspielen.

Hehe: Verhöhnt den Gegner während des Matches durch **L** oder **R**.

Für die Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.



APE ESCAPE

TEIL 2: DIE LETZTEN 20 SPECTER-MÜNZEN

PS Im zweiten Teil der "Ape Escape"-Hilfe führen wir Euch zu den Münzen der heutigen Zeit, mit denen Ihr auf insgesamt 60 Stück kommt. *us*

Heutige Zeit

Kleinstadt: Fangt zuerst drei Affen ein: Mit dem Fernlenkauto scheucht Ihr einen aus dem Käfig links am Weg, einer wartet rechts in einem Roboter, der dritte oberhalb der Baumstümpfe direkt vor Euch. Haltet Euch danach ganz links und geht die Treppe hinauf, oben springt Ihr durch eine nun offene Klappe. Weiter folgt Ihr nun dem Kanalverlauf und haltet Euch immer rechts. Öffnet Tore mit dem Fernlenkauto, an einer Schräge aktiviert Ihr damit Plattformen. Springt diese schnell hinauf und sackt oben ebenfalls mit dem Auto die Münze ein. Kehrt nun zum Gewässer zurück, an dem Ihr vorhin vorbei seid und schwimmt zur großen Röhre. Dahinter schlagt Ihr Euch über die Schräge zur Mittelplattform. Springt hier auf ein blaues Faß und von dort aus mit Hilfe des Propellers auf den Käfig, um die zweite Specter-Münze zu finden. Überquert nun den Rest der Schräge und nehmt im See dahinter die Abzweigung rechts. Schlüpft durch die Propeller hindurch und taucht rechts unter Wasser durch das Loch. Ihr landet wieder im Freien und seht dort bereits das letzte Symbol vor Euch schimmern.

Werkzeugfabrik: Räumt mit dem Panzer den Weg frei und lauft in den nächsten Abschnitt, vergeßt dabei nicht, die beiden Affen einzusacken. Dort nehmt Ihr den Weg nach rechts und nutzt das Fernlenkauto, um Euch mit mehreren Schaltern die Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Hinter den beweglichen Plattformen erreicht Ihr die erste Specter-Münze. Um sie zu ergattern, müßt Ihr wieder eine Plattform ausfahren und sie nutzen, bevor sie wieder eingefahren wird. Fangt danach den Affen und kehrt durch das Tor zur vorherigen Ebene zurück. Geht nun durch die Türe rechts und schlagt Euch an den Fallen vorbei. Dank der drei Zahnräder kurbelt Ihr Plattformen hoch, mit denen Ihr eine Ebene nach oben kommt. Folgt dem Weg und geht durch die Tür, legt hier den Schalter um. Springt nach unten und aktiviert die Brücke, ehe Ihr schnell nach oben fahrt und sie überquert. Hinter dem Tor geht es geradeaus bis zum nächsten Abschnitt. Hier umgeht Ihr die Stahlspitzen, bis Ihr ein weiteres Zahnrad erreicht. Mit diesem dreht Ihr eine Röhre herunter, besteigt sie und fahrt nach oben. Dann seht Ihr bereits die Münze.

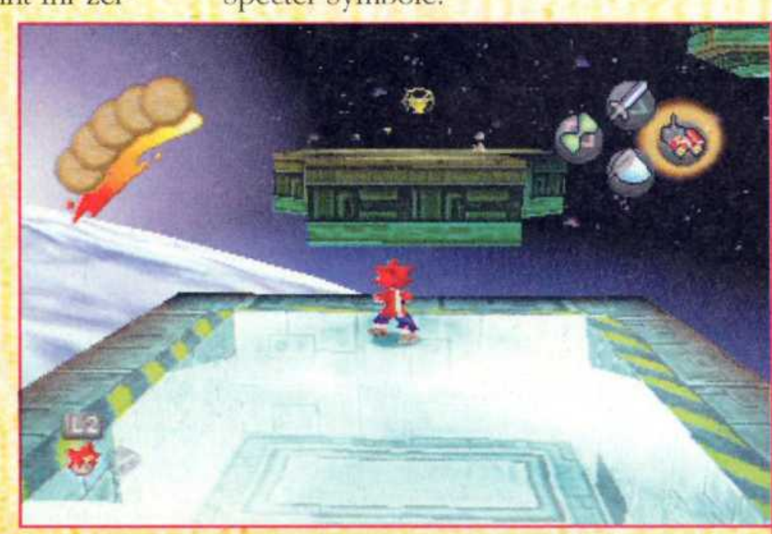
Fernsehturm: Geht ins Gebäude und fangt den Affen, lauft danach durch die Glastür hinten. Links an der Biegung seht Ihr einen Schacht, den Ihr hinauf klettert. Am Ende fangt Ihr einen weiteren Affen. Den Schalter dort betätigt Ihr, um das Wasser in der Haupthalle abzulassen. Kehrt dorthin zurück und durchquert den so freigelegten Gang. Nach dem Aufzug erreicht Ihr einen See, über dem Rohre verlaufen. Dorthin fliegt Ihr mit dem Propeller und tastet Euch vorsichtig voran, bis Ihr die Münze erreicht. Auf dem Rückweg sammelt Ihr noch einen Affen auf, um ein Tor zu öffnen. Ihr erreicht es über die Passage durch das Glastor. Kapert den Panzer und rumpelt mit ihm kurzerhand links auf die Ebene darunter. Dort seht Ihr mehrere Kisten, zerstört sie mit gezielten Schüssen – eine davon verbirgt die zweite Specter-Münze.



Fieses im Fernsehturm: Fällt Spike beim Balanceakt von den Rohren, grillen ihn sofort Roboter im Wasser.

Heutige Zeit 2

Specters Land: Im Vergnügungspark sind die Münzen in den verschiedenen Attraktionen versteckt. Die erste findet Ihr in der Westernstadt, indem Ihr einfach auf das erste Hausdach springt und von dort auf den Bogen vor dem Eingang fliegt. Weiter geht es in der Achterbahn: Das erste Specter-Symbol sammelt Ihr hier während der Fahrt automatisch auf, das zweite durch einen gezielten Sprung, sobald Ihr es erblickt. Am Ende gelangt Ihr ins Geisterhaus, hier lauft Ihr bis zu einer Vase, die Wand dahinter könnt Ihr zertrümmern. Folgt dem Weg und aktiviert am Ende mit dem Schalter ein paar Plattformen. Geht zurück zur Türe und schnappt Euch nach dem Tor links durch simples Hochfliegen die letzte Münze in diesem Bereich. Habt Ihr neben Katie auch noch den Professor befreit und Buzz besiegt, dürfte Ihr Specters Schloß betreten und dort die letzten sechs Münzen suchen: Als erstes verlaßt Ihr hier die Raumstation und lauft zur großen Grube. Springt dort am Rand ab und fliegt mit dem Propeller in die Mitte, um ein kleines Podest zu erreichen, auf dem das erste Specter-Symbol schwebt. Hüpft hinunter und öffnet mit dem Schalter das Portal. Laßt Euch danach mit der Plattform vor das Schloß transportieren, gleich rechts sammelt Ihr auf dem Vorplatz die zweite Münze ein. Begebt Euch dann rechts hinter das Schloß und geht durch das Tor dort. Folgt dem Weg bis zur Wand mit den knapp herausstehenden Absätzen. Erklimmt diese und lauft bis zum Ende des Stegs; wenn Ihr hier nach rechts auf den Schalterkasten des Rotors springt, erreicht Ihr die nächste Münze. Kehrt zurück nach draußen und geht nur ins Schloß, wenn Ihr zwei Affen gefangen habt. Folgt dem roten Teppich und nehmt die Treppe hinten links. Im Raum dahinter betätigt Ihr den Schalter und nutzt dann das Fernlenkauto, um die beiden Bodenschalter zu aktivieren. Geht danach durch das Affentor und die Rampe hinauf. Steigt hier in die Etage unter Euch und dreht die Augen der Affenstatue ganz heraus. Jetzt flitzt Ihr schnell zurück und springt rüber zur anderen Seite. Im Raum dahinter aktiviert Ihr den Schalter. Dreht Euch um und zerschießt mit der Steinschleuder das rote Glas auf dem Kopf, um den Geheimraum mit dem vierten Specter-Symbol zu öffnen. Kehrt zurück zur lila Treppe und steigt sie hinauf – der Durchgang ist jetzt frei. Folgt hier dem Weg solange, bis es wieder nach draußen geht. Hier kämpft Ihr Euch bis zu einer gläsernen Plattform, in die Ihr ein Fernlenkauto hineinsteuert. Aktiviert damit den Schalter, der Euch nach oben transportiert, und Ihr findet auf der Plattform daneben die vorletzte Münze. Kämpft Euch weiter die Plattformen hoch, bis Ihr nach einem Tor wieder zum Schloß hinuntertransportiert werdet. Lauft hier rechts und geht durch das nun offene Tor zum Warp, der Euch hochtransportiert. Springt auf den Absatz daneben, und Ihr seht vor Euch das letzte der 60 Specter-Symbole.



Außerhalb des Schlosses hüpft Ihr über freischwebende Plattformen im Weltraum: Die Absturztiefe ist unbegrenzt.

SHADOW MAN

PLAYERS GUIDE, TEIL 1



Acclaims "Shadow Man" ist zur Zeit das umfangreichste N64-Abenteuer. In dieser sowie den kommenden Ausgaben werden wir Euch sicher durch das Reich der Toten geleiten und Euch zu den 120 Dunklen Seelen führen. *os*

Bayou Paradis: Louisiana

Folgt dem Weg bis zum Gipfel des Hügels. Wechselt nach dem Treffen mit **Nettie** in der **Kirche** nicht sofort in die Schattenwelt, sondern begebt Euch zu der **Grabstätte** hinter dem Gotteshaus. Zielt mit Eurer Waffe auf das **Vorhängeschloß** und betretet den Raum nach der Eingangstür. Springt in die **Grube** und schwimmt bis zu der Höhle mit dem **Steg** an der linken Seite. Taucht dort durch das **Gangsystem** bis Ihr eine weitere Höhle erreicht. Klettert aus dem Wasser und folgt dem Pfad bis zu einem Abgrund. Hangelt Euch an dem **Seil** hinüber und lauft in Richtung der Gebäude. Folgt dem Pfad an den **Krokodilen** vorbei, bis Ihr einen **Stolleneingang** seht. Geht hinein und Ihr gelangt zu einem **See (Bild 1)**, in dessen Mitte ein Haus aus dem Wasser ragt. Schwimmt zu dem Gebäude und taucht durch die Tür ins Innere. Zieht Euch in der rechten Ecke aus dem Naß und nehmt die **Schrotflinte (Bild 2)** in Empfang. Wechselt anschließend in die **Schattenwelt**.


2

Reich der Toten: Marktore

Folgt dem Pfad, bis Ihr auf **Jaunty** trefft, der Euch das Marktor öffnet. Lauft durch das Tor den Weg entlang und wendet Euch am Höhlenende nach links. Am Ende der Schlucht springt Ihr links über den Abgrund. Nehmt Euch vor den heranstürmenden Zombies in acht und weicht ihren Schlägen mit Sidesteps sowie Rüchwärtssprüngen aus. Klettert an dem **Holzsteg (Bild 3)** nach oben und biegt an der Abzweigung links ab. Nach einigen Biegungen erreicht Ihr das erste **Sargtor (Bild 4)**. Schreitet hindurch und nehmt **„Die Prophezeihung" (Bild 5)** an Euch. Lauft den Vorsprung an der Höhlenwand entlang, wendet Euch oben nach links, springt über den Abgrund und die erste **Dunkle Seele (Bild 6)** gehört Euch. Nun könnt Ihr das zweite **Sargtor** öffnen und den zweiten Level betreten.


4

Wüstes Land: Tempel des Lebens

Nehmt den linken Gang, bis Ihr den **Blutsee (Bild 7)** mit der Hütte erreicht. Stellt Euch auf die Insel vor der Hütte und dreht Euch ca. 30° nach links. Springt in das Blut und taucht bis zum Ende der Röhre. Dort erledigt Ihr zwei Zombies (noch schwimmend) und betätigt dann den **Schalter**, der den Durchgang in der Hütte öffnet. Hinter der Behausung gelangt Ihr in eine Lavahöhle. Beachtet die Dunkle Seele auf der Insel vorerst nicht und nehmt den rechten Durchgang. Erledigt auf der Lichtung die drei Zombies und drückt den **Schalter (Bild 8)** an der linken Felswand. Folgt dem Weg nach oben und biegt kurz vor dem **Seil** rechts ab. Lauft durch den Gang


7

nach unten und haltet Euch links, bis Ihr eine weitere Öffnung seht. Geht hinein und nehmt die vorher unerreichbare **Dunkle Seele (Bild 9)** an Euch. Am Ausgang haltet Ihr Euch diesmal links, bis Ihr einen Pfad am Felsrand erreicht. Lauft nach oben und springt über die Abgründe, bis Ihr in dem **Zelt** eine weitere **Dunkle Seele (Bild 10)** ergattert. Lauft den Weg zurück und hangelt Euch via **Seil** über den Abgrund. Am Ende des Weges geht Ihr links, zieht Euch an dem Vorsprung hoch und voilà – **Dunkle Seele (Bild 11)** Nummer vier. Dreht Euch um und wendet am Höhlenende nach links. Springt zu der kleinen Plattform mit der Vase und hüpft über die Holzbauten in die **linke Schlucht (Bild 12)**. Am Ende des Steges springt Ihr an die gegenüberliegende Wand und hangelt Euch nach links weiter bis zum Ende des Vorsprungs. Bewegt den Analog-Stick einmal kurz nach oben, so daß sich Mike mit den Füßen an der Wand abstützt. Drückt jetzt die Sprung-Taste und Ihr landet sicher auf der anderen Seite. Oben angelangt wartet die erste **Voodoo-Waffe (Asson) (Bild 13)** auf Euch. Jetzt müßt Ihr zurück zu der großen **Lichtung (Bild 14)** mit dem Schalter. Lauft den Weg zum Seil am Rand ein Stück nach oben, bis Ihr rechts einen **schmalen Pfad** seht. Folgt dem Weg, bis Ihr zu einer **Abzweigung** gelangt. Biegt links ab und lauft weiter bis zum **Zelt**. Dort nehmt Ihr rechts den schmalen Durchgang. Weiter geht's nach unten: Erledigt die beiden Zombies und schlurft durch den Gang an der linken Wand. An seinem Ende stoßt Ihr auf eine große Lichtung. Springt nach unten und drückt den **Schalter**. Jetzt müßt Ihr zurück zu der **Abzweigung**. Nehmt den rechten Pfad. Auf halber Strecke springt Ihr links auf eine weitere Plattform, von wo Ihr Euch mit dem **Seil** zur nächsten **Dunklen Seele** hangelt. Kehrt um, benutzt wieder das **Seil** und haltet Euch anschließend links. Lauft durch die Höhle, geht am Ende rechts und rennt vorbei an den Fledermäusen Richtung Eingang des **Tempels**. Folgt dem Weg bis zum **Altar**. Dreht Euch 90 Grad nach rechts und springt über die Lava und weiter nach links über die versinkenden Plattformen. Anschließend wieder links, Sprung über die Lava und dann gleich rechts abbiegen. Springt in den nächsten Raum. Dreht Euch um und springt an den gegenüberliegenden **Sims**.


12

Hangelt nach links bis zum Ende und springt rückwärts auf den Vorsprung. Geht ein paar Schritte nach links und wiederholt das Ganze. Dreht Euch u und nehmt den linken Gang vorbei an den **feuerspeienden Köpfen**. Paßt auf die Dolche im Boden auf und springt im nächsten Raum an den **Sims** gegenüber. Hangelt nach rechts, springt nach hinten und folgt dem Gang. Laßt Euch durch die **Öffnung** nach unten fallen und achtet auf die vier Zombies. Springt im nächsten Raum durch die **Öffnung** nach unten und lauft den Weg entlang bis Ihr die große **Halle** erreicht. Dort erhaltet Ihr die zweite **Voodoo-Waffe (Baton)**. In den Gängen findet Ihr zudem die **Opfersteine der Loa**. Sammelt hundert **Cadeaux**, und Ihr erhaltet einen zusätzlichen Lebenspunkt!


1


3


5


6


8


9


10


11


13


14

SILENT HILL

PLAYERS GUIDE, LETZTER TEIL

PS Noch ist der Spuk nicht vorbei! Auf halbem Weg habt Ihr Euer gruseliges Abenteuer bereits bestanden – doch das Schlimmste kommt noch. Macht Euch auf ein großes Finale gefaßt! *ts*

Zu diesem Players Guide: Um die Spannung zu erhalten, konzentrieren wir uns auf lösungsrelevante Aktionen – wo feindliche Kreaturen oder andere Schockmomente auftauchen, behalten wir – mit Ausnahme der Zwischengegner – für uns. Damit Ihr heil durch Euer Abenteuer kommt, führen wir Euch zu den meisten Extras, zu Wort- oder Zahlenrätsel nennen wir die Lösung. Viel Spaß!

Was bisher geschah: Euer Urlaub mit Tochter Cheryl wird durch einen Autounfall beendet, bevor er beginnt. Ihr erwacht zwar unverletzt, doch von Cheryl fehlt zunächst jede Spur. Polizistin Cybil drückt Euch, böses ahnend, ihre Waffe in die Hand. Minuten später schlägt das Grauen in Form eines fliegenden Monsters das erste Mal zu. Doch Ihr habt keine Wahl und beginnt im menschenverlassenen Silent Hill die Suche nach Eurer Tochter. Erste Hinweise leiten Euch zur örtlichen Grundschule. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr von allerlei tierähnlichen Kreaturen angegriffen, scheinbar aus einer fremden Welt. In der Schule gelangt Ihr durch einen unterirdischen Gang selbst in eine Parallelwelt, die Euch nur auf den ersten Blick bekannt vorkommt. Schulgebäude und Klassenzimmer sind zwar noch da, doch an den Wänden hängen Leichen und auf dem Boden klebt Blut. Bei der Suche nach dem Ausgang gelangt Ihr an ein ekelerregendes Rieseninsekt, dem Ihr schließlich ein paar zusätzliche Luftlöcher verpaßt. Ihr seid wieder in der „normalen" Welt, ein Glockenläuten kommandiert Euch zur Balkan-Kirche. Dort trefft Ihr auf die mysteriöse Dahlia Gilespie, die schnell wieder verschwindet, Euch aber eine unbekannte Substanz namens Flauros hinterläßt. Eure nächste Station



Im Angesicht des Riesenwurms: Auf dem Dach des Krankenhauses wartet der dritte Zwischengegner auf Euch.



Das Grauen neigt sich dem Ende zu: Im Krankenhaus kommt Ihr der schrecklichen Wahrheit "Silent Hills" auf die Spur – und werdet von Krankenschwestern in die Mangel genommen.

ist das Krankenhaus, in dem Ihr Dr. Kaufmann begegnet. Wieder gelangt Ihr in die Parallelwelt und werdet von buckligen Krankenschwestern und Ärzten attackiert, die den hypokratischen Eid wohl mißverstanden haben. Schließlich trefft Ihr auf Lisa: Die blonde Krankenschwester macht zwar einen verstörten, aber halbwegs gesunden Eindruck. Auch sie kann nur wenig Licht ins verworrene Storydunkel bringen. Erst Dahlie Gilespie gibt Euch den Tip, im Antiquitäten-Laden vorbeizuschauen.
Hier entdeckt Ihr einen Altar, der kurze Zeit später in Flammen aufgeht. Ihr werdet bewußtlos und erwacht im Krankenhaus. Lisa ist bei Euch und erzählt, daß alles nur ein Traum war. Doch dieser „Traum" war so real! Verstört verlaßt Ihr das Hospital und steht wieder auf den Straßen Silent Hills. Hoffnungslos und ohne eine Spur von Cheryl, habt Ihr doch immerhin die aktuelle MAN!AC in der Tasche...

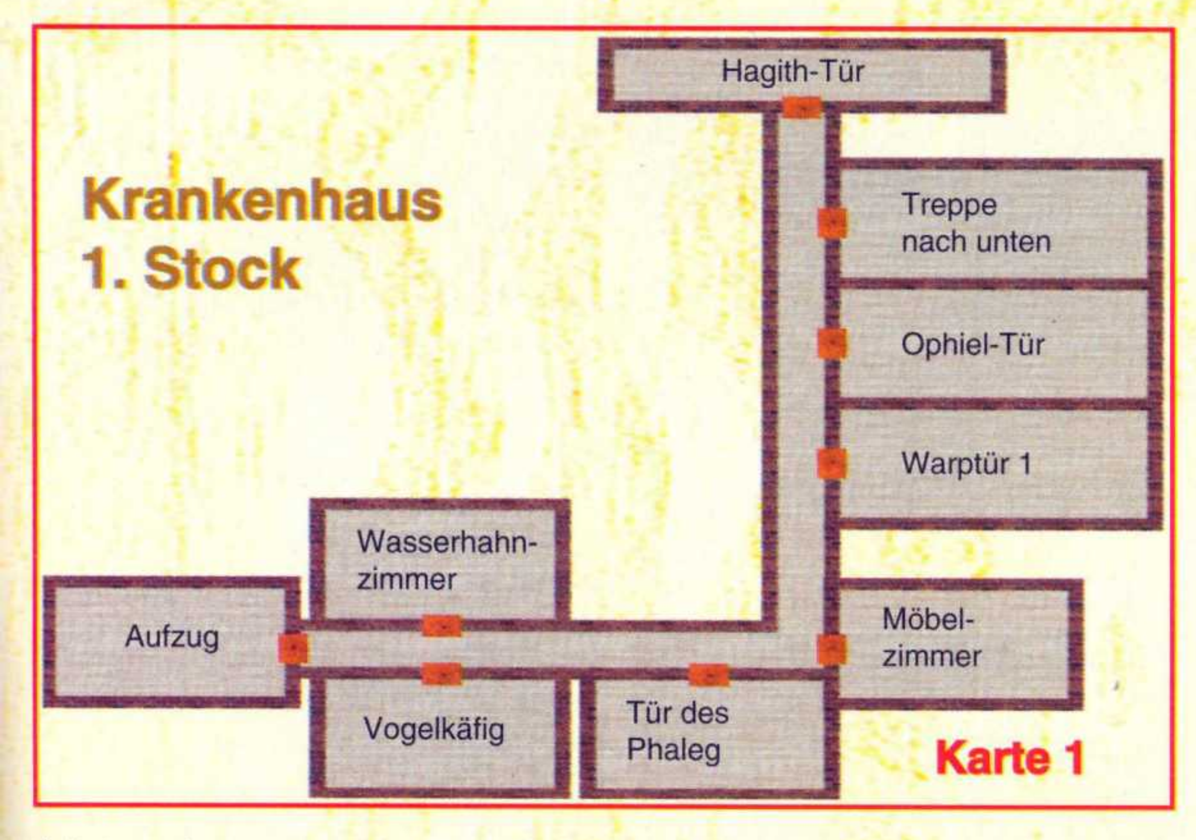
So geht's weiter: Lauft auf der Simmons St. nach Süden. Ihr findet ein Loch im Gartenzaun rechts neben dem Town Center. Steigt hindurch und benutzt die Rolltreppe. Geht nun nach rechts und schleicht Euch dort die Wand entlang, bis Ihr eine Tür erreicht. Dahinter gibt's Extras. Geht zurück in die Halle, **dort erwartet Euch der nächste Zwischengegner**. Bleibt in Bewegung, wenn er sich unter der Erde befindet und ortet ihn schnell, sobald er auftaucht. Für mehr als einen Schuß bleibt keine Zeit, also habt Geduld. Nach einigen Treffern sucht er das Weite.
Lauft nun durch das Loch in der Wand und dann die Straße entlang, bis Ihr die Sagan St. erreicht. Auf dieser rennt Ihr nach Westen und dann auf der Chrichton nach Süden. Betretet das Krankenhaus und geht in das Untersuchungszimmer. Hier trefft Ihr Lisa und folgt Ihren Anweisungen. Wenn Ihr das Krankenhaus wieder verlaßt, geht Ihr über die Straße und dort die Treppe



Gruseliger Anblick: Im Boot hängt eine faulige Leiche an der Wand.

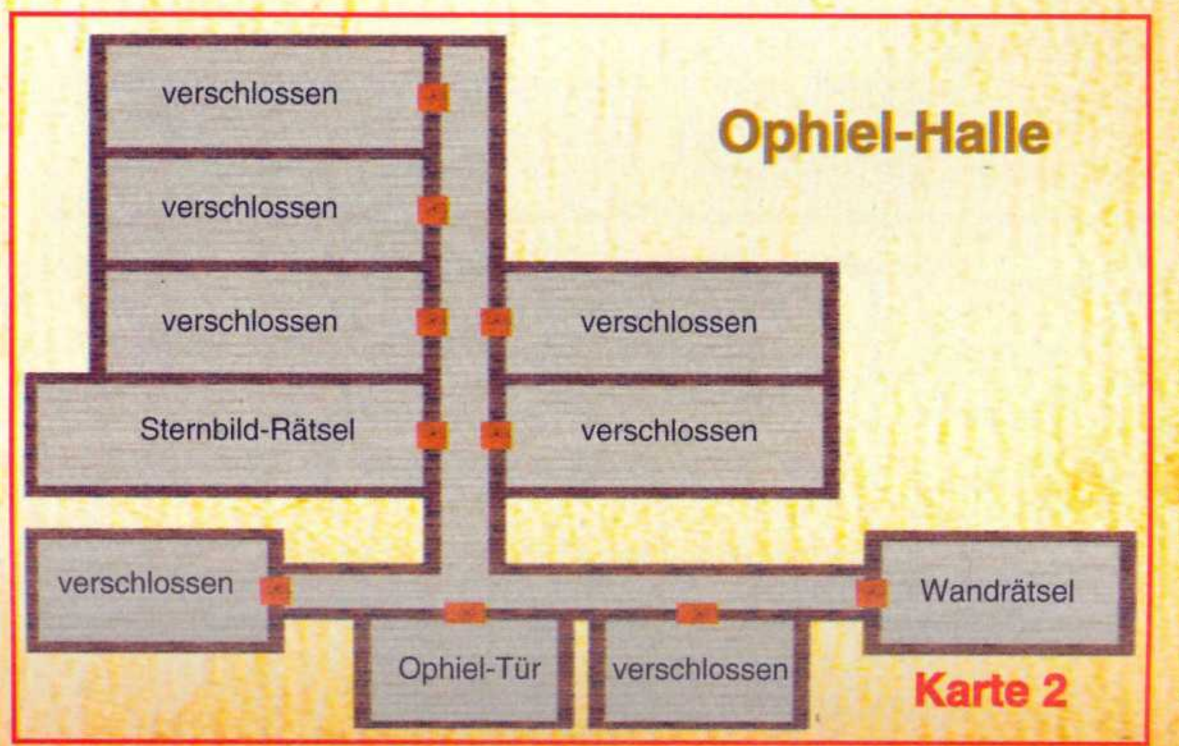
hoch. Schon wieder ein Obermotz! Auch bei diesem **Mutterwurm** bleibt Ihr ständig in Bewegung und gebt im richtigen Moment einen Schuß ab. So habt Ihr genug Zeit Euer Gewehr durchzuladen!
Ist der Wurm besiegt, geht Ihr wieder hinunter auf die Straße, im Krankenhaus speichert Ihr. Dann lauft Ihr zur Ecke Koontz und Simmons und nehmt den Energiedrink mit, der auf dem Tisch vor dem Café liegt. Kehrt zur Chrichton St. zurück und holt Euch in der Polizeistation einige Extras. Auf der Sagan St. lauft Ihr Richtung Brücke. Ihr gelangt nach Old Silent Hill, nach der Ladepause steht Ihr vor der Grundschule.

LAST RESORT



Öffnet mit dem Hammer das Tor und **betretet das Tunnelgewölbe**. Folgt dem Pfad, der nach kurzer Zeit einen Linksbogen macht. Biegt bei der erstbesten Gelegenheit rechts ab, dann nochmal rechts. Knapp vor der Wand geht Ihr wieder rechts und dann gleich wieder links. Lauft durch das Tor und folgt dem Weg, der Euch zur Karte und einem Schlüssel führt. Geht nun zurück zum Ausgangspunkt im großen Tunnelraum. Hier lauft Ihr nach links und dann nach rechts. Benutzt am Tor den Schlüssel und geht zur Leiter. Steigt hinauf und holt Euch rechts auf der blauen Plattform den Erste-Hilfe-Kasten. Lauft nach Süden und an der ersten Abzweigung nach Osten. Nach kurzer Zeit erreicht Ihr einen Raum mit Extras. Geht nun weiter nach Süden und dann nach Westen, bis Ihr ein "totes Ende" erreicht. Untersucht das Wasser in der Nähe der Blutstelle und Ihr findet einen weiteren Schlüssel. Im Osten der Karte stoßt Ihr an eine verschlossene Tür, nutzt hier das gerade gefundene Öffnungsutensil. Klettert die Leiter hinauf und kehrt zurück an die Oberfläche.
Rennt in Richtung Kamera und dann links in das Gebäude. Hier findet Ihr nützliche Extras. Geht wieder auf die Straße und schaut an der Informationswand auf die Karte. Lauft die Bachman St. nach unten und **betretet Annies's Bar**. Nach der FMV-Szene hebt Ihr das gelbe Päckchen vom Boden auf. Ihr habt nun eine Quittung und einen weiteren Schlüssel. Holt Euch die Extras in der Bar und macht Euch auf den Weg zum "Indian Runner"-Hotel. Die Kombination für die Eingangstür steht auf der Quittung (0437). Tretet ein, nehmt einige Extras mit und lest die Nachricht an der Wand. In der Schublade findet Ihr den Safe-Schlüssel, den Ihr gleich benutzt. Verlaßt das Hotel wieder und rennt auf der Weaver St. zum "Haerbey Inn". Wieder ein Zahlenschloß, die Kombination habt Ihr gerade gelesen (0886). Im Vorzimmer nehmt Ihr den Magneten vom Sofa und geht durch die Tür neben dem Eingang. Ihr befindet Euch in einer Garage: Nehmt die Extras und untersucht das Motorrad, dann verlaßt Ihr den Raum wieder. Lauft nun durch die bereits geöffnete Tür und Ihr gelangt durch eine weitere Tür in den Garten des Motels. Dr. Kaufmann's Zimmer hat die Nummer 3. Hier verschiebt Ihr den Schrank und benutzt dann den Magnet. Geht jetzt zurück in die Garage und steckt den ergatterten Schlüssel ins Motorrad. Verlaßt das Motel wieder und überquert erneut die große Brücke.
Euer nächstes Ziel ist das **"Lighthouse"**. Hier steigt Ihr die Stufen hinab, lauft über die Holzplanke auf das Schiff und öffnet dort die Tür. Lauft den Korridor entlang bis zum nächsten Durchgang, dann folgt eine lange FMV-Sequenz. Nehmt nun die Extras, speichert den Spielstand und geht durch die Tür, durch die Dahlia gekommen ist. Ihr lauft Stufen nach oben, auf der rechten Seite seht Ihr eine weitere Treppe. Steigt sie hinunter und überquert die Planken. Den Weg zum Leuchtturm könnt Ihr nicht verfehlen. Hier speichert Ihr und steigt die Wendeltreppe nach oben. Nach der nun folgenden Zwischensequenz seid Ihr automatisch wieder im Boot. Geht zurück zur W. Sanford und dort nach Westen. Schaut auf die Karte: Rechts über dem Straßennamen "W. Sanford Street" seht Ihr ein rosafarbenes Quadrat. An dieser Stelle ist ein Loch durch das Ihr wieder in den Abwasserkanal kommt.
An der Wand hängt die Karte. Rennt zum linken unteren Eck des Plans und sackt die Extras ein. Über die Leiter gelangt Ihr in den Vergnügungspark. Lauft den einzig möglichen Weg entlang und dann nach rechts. Am Eisstand könnt Ihr speichern. Geht nun zum Karussell, wo Ihr eine schicksalhafte Begegnung mit Cybil habt. Um sie zu retten, ohne dabei selbst getötet zu werden, müßt Ihr warten, bis ihr die Munition ausgeht. Nähert Euch Cybil, bis sie ihre Waffe zieht und schlagt dann schnell einen Haken. Werdet Ihr getroffen, schluckt Ihr Medizin. Nach ein paar Schüssen ist Cybils Magazin leer und Ihr könnt sie mit dem "Flauros" heilen. Jetzt verfolgt

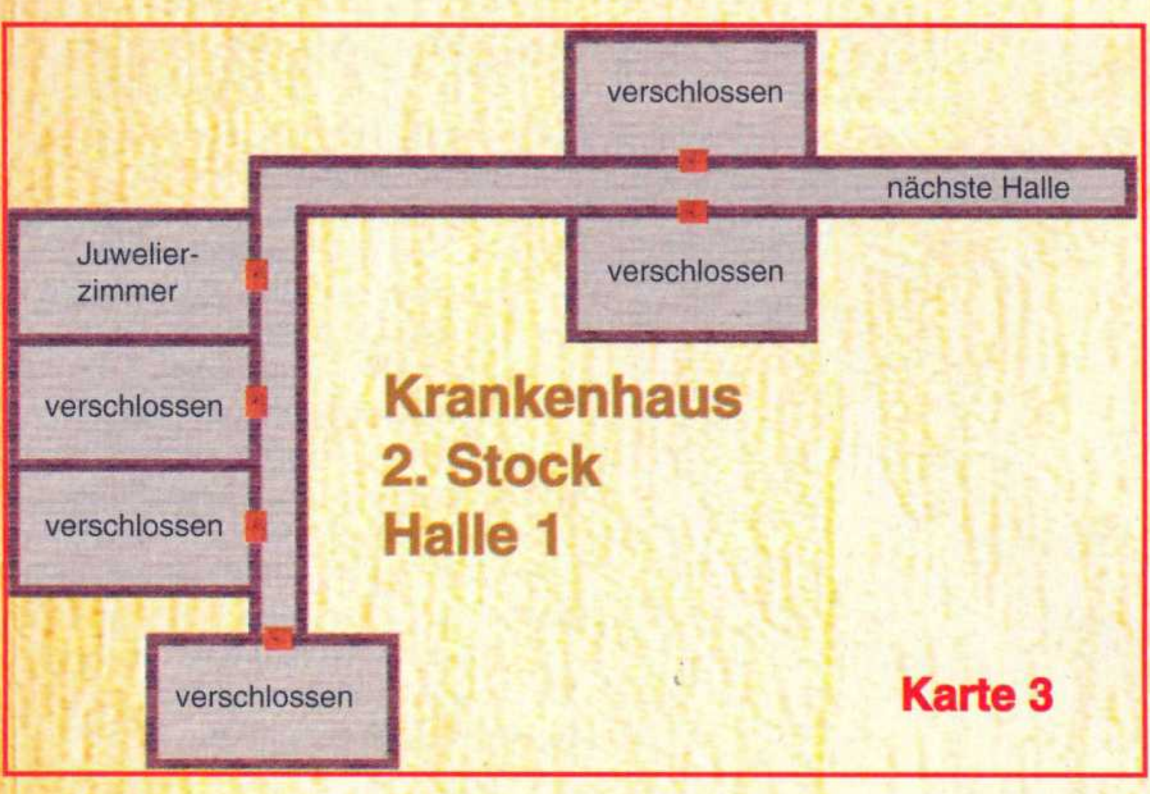

So nicht: Weicht rechtzeitig aus, wenn Cybil auf Euch zielt. Nach einigen Schüssen ist ihr Magazin leer.



Fünf Abspänne

könnt Ihr in "Silent Hill" sehen: Unsere Lösung führt Euch zum Happy End, dem "Good+"-Ending. Für weitere Abspänne müßt Ihr folgendes tun bzw. unterlassen.
"Bad": Geht den Hinweisen, die Dr. Kaufmann in der Bar verliert, nicht nach und rettet Cybil beim Karussell nicht.
"Bad+": Geht den Hinweisen von Dr. Kaufmann nicht nach, aber rettet Cybil.
"Good": Geht den Hinweisen von Dr. Kaufmann nach, aber rettet Cybil nicht.
Den fünften Abspann bekommt Ihr nur zu Gesicht, wenn Ihr "Silent Hill" bereits einmal durchgespielt habt. Ladet den "Next Fear"-Spielstand und benutzt den "Channeling Stone" an folgenden Orten:
- **Auf dem Dach der Grundschule**
- **Außerhalb des Krankenhauses, bevor Ihr gegen den Mutterwurm kämpft**
- **In Norman's Hotel, wenn Ihr vor den Apartments steht**
- **Auf der Brücke zum Boot**
- **Auf dem Dach des Leuchtturms**

LAST RESORT



Ihr in langen Zwischensequenzen die Story weiter und landet danach wieder im Krankenhaus (Karte 1). Nachdem Ihr den Aufzug verlassen habt, geht Ihr ins Zimmer mit dem Vogelkäfig und holt Euch dort Munition. Im Möbelzimmer speichert Ihr ab und sammelt weitere Extras ein. Steigt nun die Treppe hinunter und Ihr steht in einem Klassenzimmer. Schaut Euch um und verlaßt den Raum durch die andere Tür. Untersucht den Tisch in diesem Zimmer und Ihr findet Schraubenzieher und Zange. Geht jetzt wieder zurück und über die Treppe in das "Wasserhahnzimmer". Dort benutzt Ihr die Zange und erhaltet den Schlüssel von Ophiel. Diesen steckt

Mit Köpfchen zum Knöpfchen: Hier seht Ihr die Lösungen für die Türrätsel im Altarraum.

Ihr in die Ophiel-Tür und – schwups – seid in der Ophiel-Halle (Karte 2). Hier betretet Ihr den Raum mit dem Sternbild-Rätsel. Die Lösung lautet: 6, 4, 8 (von links nach rechts). Ihr erhaltet den Zeitstein. Lauft nun zum Raum mit dem Wandpuzzle. Der Code ist "ALERT". Eine Tür öffnet sich und Ihr steht im Leichenschauhaus. An der Wand hängt ein Amulett. Geht nun zurück in die Ophiel-Halle, es folgt eine FMV-Sequenz. Danach betretet Ihr wieder das Möbelzimmer und benutzt den Zeitstein an der Uhr. Ihr erhaltet den Hagith-Schlüssel, den Ihr an der entsprechenden Tür verwendet. Steigt nun in den Aufzug und fahrt in den zweiten Stock (Karte 3).
Betretet das Juwelierzimmer und nehmt das Emblem des Merkurs sowie den Vertragsring an Euch. Geht zurück in die Halle und betretet die letzte Tür des Gangs. Lauft zum Schwesternzimmer (Karte 4). Dort holt Ihr Euch Extras und eine Kamera. Im Schlüsselraum benutzt Ihr den Schraubenzieher an der Stahlplatte. Ihr seht den Schlüssel des Aratron, doch Ihr könnt Ihn nicht nehmen. Warptür Nr. 1 bringt Euch zurück zur ersten Halle. Öffnet hier die Hagith-Tür und fahrt dann mit dem Aufzug in den dritten Stock. Seitlich sind Türen mit einem Knopfrätsel verschlossen. Drückt auf der linken Seite die Schalter wie auf **Bild 1** und auf der rechten wie auf **Bild 2**. Geht nun durch die linke Tür und ergattert dort den Schlüssel für den Vogelkäfig. Kehrt um und geht im Altarraum durch die rechte Tür. Lest dort das Buch und nehmt die Extras mit. Geht zurück in den ersten Stock und benutzt den Schlüssel für den Vogelkäfig. Ihr erhaltet den Schlüssel des Phaleg. Speichert im Möbelzimmer Euren Spielstand und schreitet durch die Tür des Phaleg. Öffnet die Tür zu Eurer Rechten (Karte 5) und benutzt den Vertragsring an der Kühlschranktür. Erst dann nehmt Ihr den Dolch von Melchior. Geht nun in die Vorratskammer und deckt Euch mit Extras für die letzten spannenden Minuten ein. Außerdem erhaltet Ihr im Geleebohnenbeutel den



Schlüssel des Bethor. Schreitet durch die andere Tür im Raum und schaut Euch das Video nochmal an. Dann geht Ihr quer durch die Halle in den Graffiti--Raum. Packt dort das Ankh-Kreuz ein und öffnet die Bethor-Tür. Hier schaltet Ihr den Strom ab und könnt jetzt ohne Gefahr den Schlüssel des Aratron im Schlüsselzimmer nehmen – Ihr müßt die Warp-Tür benutzen, um dorthin zu kommen. Steckt diesen Schlüssel in die Tür und nehmt nach der Video-Sequenz die Ouroboros-Scheibe neben dem Bild von Alessa mit. Geht nun in das Kinderzimmer und plaziert alle Eure übrigen Objekte (Ankh-Kreuz, Salomon-Amulett, Emblem des Merkur, Dolch von Melchior, Ouroboros-Scheibe) in der Tür. Diese öffnet sich und Ihr könnt passieren. Nach der Zwischensequenz schreitet Ihr die Stufen hinab und tretet dem **finalen Obermotz** gegenüber, den Ihr mit der üblichen Boss-Taktik (herumlaufen, warten bis er schießt und dann kontern) besiegt.
Glückwunsch, Ihr habt's geschafft!

Warp Tür 1 | ver-schlossen | ver-schlossen | ver-schlossen | Schlüssel-raum
verschlossen
Schwestern-zimmer
verschlossen
vorherige Halle
Krankenhaus
2. Stock
Halle 2
Karte 4

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem Xploder) erstellt.

PS APE ESCAPE

EFFEKT	CODE
Energie	800EC2E8 0005
Leben	800F44B4 0064
99 Dreiecke	D00F44E0 0000
	800F44E0 0063
Alle Geräte	D00F51E4 0003
	300F51E4 00FF
Spectermünzen	800F44E2 003C
Luft	800F4DE8 0258
Alle Level	300DFC91 0002
	300DFC92 0002
	300DFC93 0002
	300DFC94 0002
	300DFC95 0002
	300DFC96 0002
	300DFC97 0002
	300DFC98 0002
	300DFC99 0002
	300DFC9A 0002
	300DFC9B 0002
	300DFCA4 0002
	300DFCA5 0002
	300DFCA6 0002
	300DFCA8 0002
	300DFCAE 0002

PS SILENT HILL

EFFEKT	CODE
Energie	300B96AD 0040
	300B96AE 0006
Nie nachladen	800B95F8 0001
Karte	800BC188 0002
Karte komplett	800BC1F8 FFFF
	800BC1FA FFFF
	800BC1FC FFFF
	800BC1FE FFFF
	800BC200 FFFF
Licht an	800BB94C 0100

PS LEGEND

EFFEKT	CODE
Energie P1	800AFF92 0048
Energie P2	800B00B2 0048
Leben P1	800AFF90 0009
Leben P2	800B00B0 0009
Magie P1	800AFFD8 0009
Magie P2	800B00F8 0009
Gold P1	800715F4 270F
Waffe P1	800AFFB8 003F
Kombo P1	800AFFB0 4001
Zeit	30071940 0063

PS OMEGA BOOST

EFFEKT	CODE
Powerleiste	800A81A8 04B0
	800A81AC 04B0
Viper Boost	D009C882 0100
	800A81B4 1000
Kein Timer	D00A8180 001F
	800A8180 000F

N64 CASTLEVANIA 64

EFFEKT	CODE
Energie	80389C43 0050
Rote Juwelen	80389C4D 0046
Geld	80399C4A 0FA0

N64 BODY HARVEST

EFFEKT	CODE
TNT	8004817F 0003
Munition	8004817B 00C8
	80048185 0064
Nur 1 Code:	
Surreal	88159353 0080
Evil Adam	88052AFD 0002
Fat Alien	8813FD03 0001

PS V-RALLY 2

EFFEKT	CODE
Autos	800C556C 1FFF
Strecken	800C556E 01FF
Reparatur	8001BD44 0000

PS ATTACK O.T. SAUCERMAN

EFFEKT	CODE
Leben	80055F74 000F
Energie	80055F7A 0009
Munition	80055FFC 03E7

N64 ALL STAR TENNIS '99

EFFEKT	CODE
P1 nur 1 Satz	301BAEB1 0006
P1 siegt nie	301BAEB1 0000
P2 nur 1 Satz	301BAEB2 0006
P2 siegt nie	301BAEB2 0000

Fehlalarm war zum Glück die Aussage vom letzten Mal, daß neue Spiele nicht mehr mit Game Buster & Co nutzbar sind. Die findigen Köpfe von Datel und Blaze haben bereits Wege gefunden, die Blockade zu umgehen. Um "Ape Escape" und "V-Rally 2" spielen zu können, müßt Ihr Euer Schummelmodul mit dem neuen Betriebssystem flashen, das Ihr auf den Webseiten der Anbieter findet. Noch einfacher haben es Xploder-Besitzer; hier reicht ein Code, den Euch Olli in der "Know How"-Rubrik verrät.

PROFI TIP

WIPEOUT 3

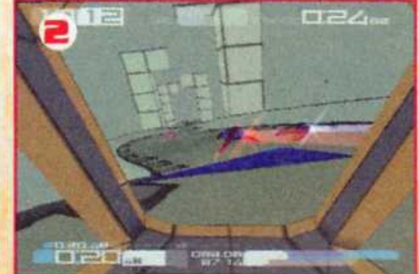
PS Kaum ist "Wipeout 3" erschienen, hat das MAN!AC-Testlabor in harter Kleinarbeit schon die passenden Cheats mit Hilfe eines PCs samt Texteditors erschnüffelt: Neben den genreüblichen Standardcodes dürft Ihr damit mehrere Prototypenstrecken probefahren und nach Herzenslust Gegner in die Luft jagen. Verblüffend ist, daß die Entwickler einen vollständigen Linkmodus mit Spielmöglichkeit für bis zu vier Spieler programmiert haben, dieser aber nur still und heimlich als Cheat versteckt wurde: Die Rasergemeinde erfreut sich jedenfalls daran, daß sie diese Möglichkeit überhaupt hat – egal ob offiziell oder nicht. *us*

CODE	EFFEKT
BEBEDEE	Alle Turbofelder werden weiß und geben besonders viel Schub
NOWHEELS	Die Kollisionsabfrage wird weniger streng ausgelegt
MOONFACE	Unendlich viel Hyperthrust
GEORDIE	Ihr verliert keine Energie mehr
THEHAIR	Alle Wettkämpfe freigeschaltet
JAZZNAZ	Die superschnelle Phantom-Klasse wird freigeschaltet
CANER W	Die Prototypenkurse sind nun befahrbar (Bild 1 und 2)
WIZZPIG	Alle Strecken sind verfügbar (Bild 3)
BUNTY	Ihr könnt alle Turniere anwählen
DEPUTY	Mit dem Quadrat-Knopf schaltet Ihr alle Waffen durch und habt unendlich Munition
AVINIT	Alle acht Raumgleiter stehen Euch zur Verfügung
LINK	Ihr könnt zwei Playstations linken und zu viert spielen (Bild 4)



Die Cheats gebt Ihr im Menü "Standardnamen festlegen" ein: Habt Ihr Euch nicht vertippt, blinkt der Bildschirm einmal kurz weiß auf. Ihr könnt auch mehrere Codes auf einmal eingeben. Um Euren gewünschten Namen einzugeben, müßt Ihr sie danach wieder ändern.













MAN!AC vor fünf Jahren

Die ersten Aufkleber in der MAN!AC – zeitgemäß vom Prügelknaller "Super Street Fighter 2". Titelheld Donald weist dagegen auf unseren Disney-Schwerpunkt hin, der im Preview von "Mickey Mania" gipfelt – hübschere Animationen gab's auf den 16-Bittern kaum zu sehen. Weniger putzig, aber um so blutiger präsentierte sich das CD-Highlight "Burn: Cycle" für's CDi. Wer auf Interactive Movies steht, kommt um diesen Beinahe-Klassiker nicht herum. Definitiv in jede Sammlung gehört Konamis "Probotector" für's Mega Drive, eines der technisch und optisch beeindruckendsten Werke für Segas Oldie. Überhaupt strotzte die 10/94 nur so vor MD-Hits: "Dynamite Headdy", "Shining Force 2", "Urban Strike", "NHL Hockey 95"...

David Chomard, (Produzent bei No Cliché)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Command & Conquer (Westwood, 1995)
"Ich habe es nonstop und ohne zu schlafen bis zum Ende durchgespielt. Und in meiner Zeit bei Virgin Japan trugen wir Multiplayer-Gefechte ohne Ende aus. Es war eines der ersten Echtzeitstrategiespiele, und all die Nachfolger erreichten nicht die perfekte Ausgewogenheit des Originals."

2. Little Big Adventure 2 (Adeline, 1997)
"Eine große Welt, die interessante Geschichte und herausfordernde Puzzles machen es zu meinem Lieblings-Adventure. Außerdem war es einer der Gründe für mich, zu 'No Cliché' zu gehen: Die Jungs von Adeline, die jetzt bei uns arbeiten, haben in der Vergangenheit großartige Spiele gemacht."

3. Sonic Adventure (Sega, 1998)
"Trotz der atemberaubenden Geschwindigkeit sind Sonics Abenteuer immer noch perfekt spielbar. Es gibt eine Unzahl Level mit verschiedenen Charakteren und lustigen Mini-Spielchen. Zudem ist die Grafik einfach fantastisch. Dieses Teil ist viel größer als es zunächst aussieht."

erscheint am 6. Oktober

Kaum sinkt das Thermometer unter 30 Grad, da naht schon wieder die Weihnachtszeit. Die Hersteller erwachen aus ihrem Sommerschlaf und rühren mit aller Macht die Trommel für ihre Produkte. Gleich vier Messen sorgen in der nächsten MAN!AC für extreme Infodichte. Seid also gespannt, welche aufregenden Spiele-News **IFA**, **ECTS**, **Nintendo Spaceworld** und **Tokyo Game Show** für das endende Jahrtausend bereithalten. Endlich ist auch die Zeit des deutschen Dreamcast gekommen: In Eurer MAN!AC lest Ihr kompromißlose **PAL-Tests** und erfahrt von unseren ersten **Internet**-Ausflügen mit der Sega-Konsole. Aber auch auf dem N64 ist die Durststrecke vorüber. Neben dem Fernlenkspaß "Revolt" hat sich Tollpatsch **Tonic Trouble** zum Test angemeldet, zudem werfen wir einen intensiven Blick auf den **Rare-Shooter** Jet Force Gemini (Bild). Und mit dem Schnee-Raser **Sledstorm** dürft Ihr Euch auf Eurer Playstation schon mal an den Winter gewöhnen.





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?



Platz	System	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	PS	Everybody's Golf 2 Sony	Sportspiel 2000
2	PS	Guitar Freaks Konami	Musikspiel nicht geplant
3	PS	Jikkyou Baseball '99 Konami	Sportspiel nicht geplant
4	N64	Perfect Striker 2 Konami	Sportspiel 2000
5	DC	Seaman: Forb. Pet Vivarium	Virtuelles Vieh nicht geplant
6	GB	Yugioh 2 Konami	Rollenspiel nicht geplant
7	PS	Accomp. Anywhere Sony	k. A. nicht geplant
8	PS	The Legend of Mana Square	Rollenspiel nicht geplant
9	PS	Dino Crisis Capcom	Action-Adventure 4. Quartal
10	DC	Air Force Delta Konami	Action 2000

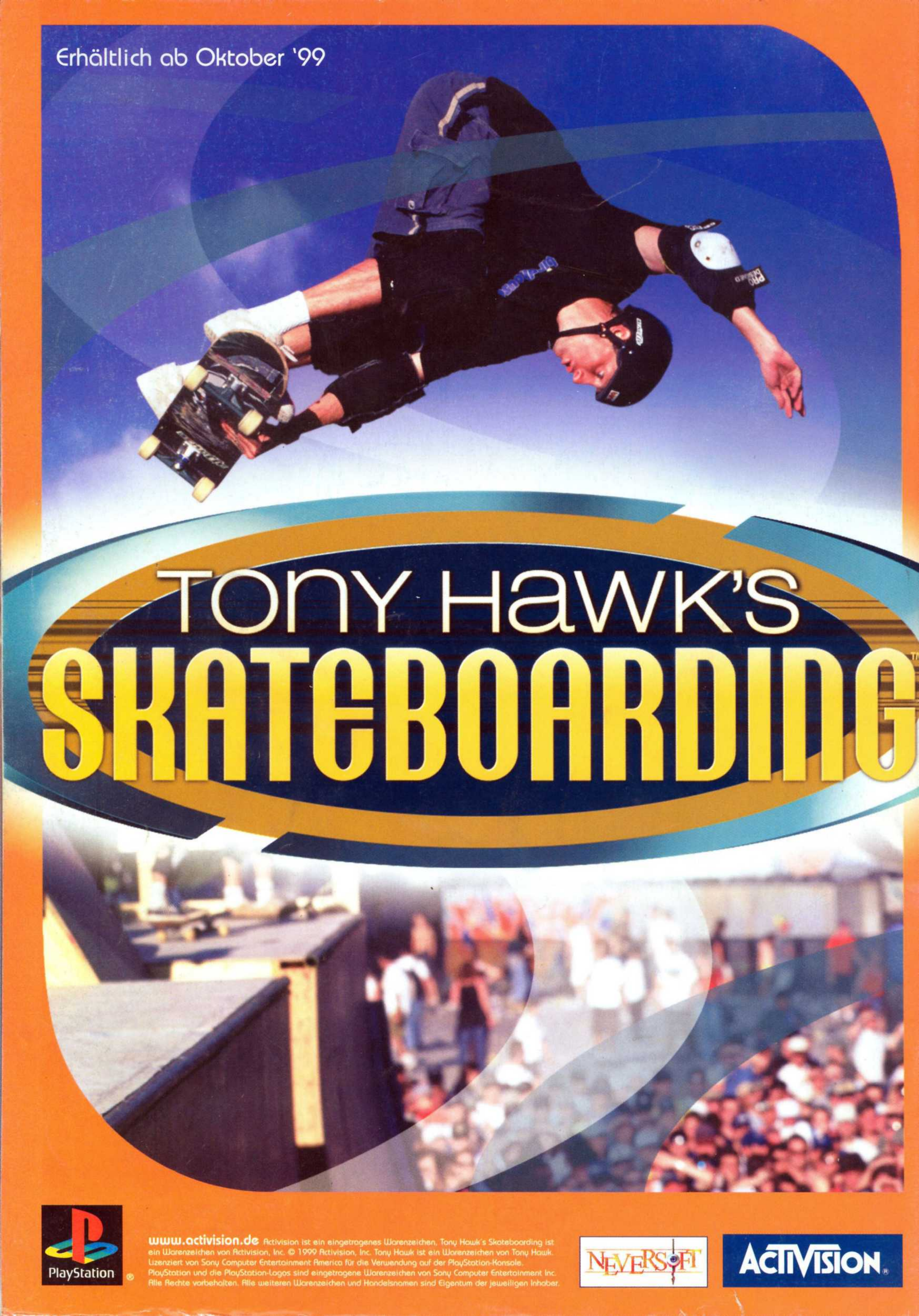
Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

"Immer schön die Reste einfrieren." Plastik-Captain Sarge weiß, was sich für eine saubere Küche gehört. Beim neuen "Army Men"-Titel liegt das Schlachtfeld in Muttis Reich. Und die Gegner werden mit militärischen Ehren zwischen Eis und Erbsen zu Grabe getragen...




Erhältlich ab Oktober '99
TONY HAWK'S
SKATEBOARDING
PlayStation
www.activision.de Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
NEVERSOFT
ACTIVISION